PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.5
















PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL 5

封面设计：葛华栋　责任编辑：郑仲勋



[Vita动态]



[Vita企划]



[Vita劲作]



[Vita攻略]



你可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下：http://www.tudou.com/programs/view/r1XP0tEsnJQ/
密　　码：JJFG0316

VITA情报站

THE NEWS STATION OF PS VITA

日本地区PSV降价，应对市场竞争





事件回放

2月18日，SCEJ总裁河野弘主持网络发布会"游戏天国"，宣布日本地区PSV自2月28日起，3G/Wi-Fi版以及Wi-Fi版均全线降价至19980日元。

这是自2012年12月17日PSV在日本发售以来，SCE首次宣布降价，两种版本的降级幅度分别为1万日元（3G/Wi-Fi版）与5000日元。伴随主机本身的降价，河野弘还公布了四项官方优惠活动以补偿已经购买PSV主机的玩家。它们分别是2月28日至3月18日期间PSV玩家可免费试用7天的PSN+服务、初次在PSN购物赠送200日元、PSV平台torne免费下载时间延长至3月13日以及PSV电子书籍"Reader Store"新会员赠送480日元的消费券。活动全部仅限于日本地区用户。

除了主机售价调整，发布会还公开了即将在PSV平台登场的部分新作情报，这其中包括《讨鬼传》、《灵魂献祭》、《瓦尔哈拉骑士3》、《噬神者2》、《高达破坏者2》、《英雄传说 闪之轨迹》以及《龙之王冠》。稻船敬二亲自场为即将发售的《灵魂献祭》助阵，而首次公开的《梦幻之星在线2》冰雪银同捆主机也成为发布会的一个亮点。

在发布会的最后，河野弘为玩家带来了去年公布后一直迟迟未见真身的PSV版《最终幻想X》的情报，虽然只是一段角色建模的实机演示画面，但来自SE的桥本真司对玩家承诺很快就将公开本作的详细情报，游戏目前也在顺利开发之中。

背景解析

由于持续的销售疲软，PSV的降级势在必行。SCE希望通过此举进一步提升PSV的装机量，让第三方软件厂商恢复对于这部次世代掌机的信心，从而最终通过更多更有趣的游戏点燃玩家的热情。相比早已在市场上拔得先筹的竞争对手3DS，慢热型的PSV还将有较长的一段路要走。

《小小大星球》开发团队新作与玩家见面

事件回放

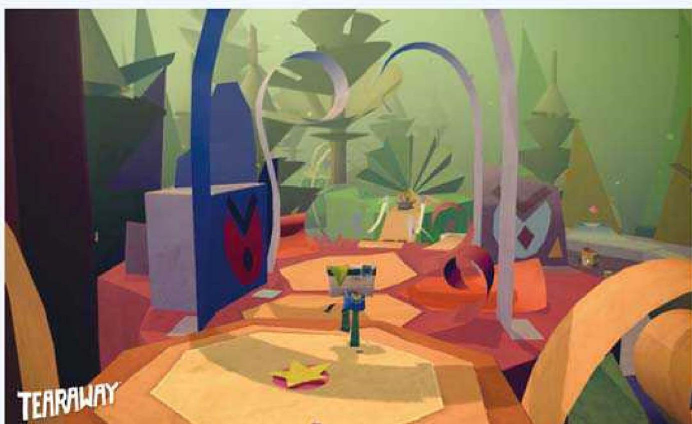
去年科隆游戏展上，《小小大星球》的开发团队Media Molecule曾向世人公开了他们的新作——《撕纸大冒险》，从最初的情报中我们可以得知本作是一款以纸片为主题的动作游戏，会充分应用到PSV的背触、摄像头、麦克风、重力感应等所有功能，强调现实和虚拟世界间的互动。近期SCE公布了游戏的详细情报以及试玩内容。



本作的构思是以纸张来构成游戏世界中的一切元素——包括树木、岩石、平台、机关甚至主人公和敌人，它们会表现出纸的特质。利用PSV的各种特殊机能进行操作，实现用现实世界的手段来影响游戏世界的效果正是本作的亮点。从标题的意义来看，《撕纸大冒险》就是让玩家可以随心所欲地到处撕下这些纸张，或解谜或用作武器。当然除了撕开纸张之外，还有很多有趣的玩法。比如向麦克风吹气能够吹飞构成场景的纸，拍打背后的触控板作为跳板等。

背景解析

作为《小小大星球》开发团队Media Molecule的最新力作，本作在玩法创新上令人放心。游戏世界的设计原则是"全部用纸张构成，所有动作与反应都真实反映了纸的特性"，其理念是模糊游戏世界与真实世界之间的界限。游戏的核心乐趣是让玩家在现实世界中，通过触摸屏、摄像头、背部触控、麦克风等机能影响游戏世界，帮助主角Iota前进，充满想象力的玩法值得所有PSV玩家的期待。



PSV日本地区周销量大幅提升





事件回放

2月28日，日本地区PSV正式以降价后的全新价格开始销售，3G/Wi-Fi版以及Wi-Fi版均只售19980日元。降价后日本地区反应明显，PSV在一周内的销量顺利突破60000万台，达到了降价前PSV平均周销量的6倍左右。降价后第二周，PSV的周销量也同样维持了6万台的高水准。最近一次PSV硬件效率大幅提升，还要追溯到2012年8月份PSV平台《初音未来 女歌手计划f》发售的时候。

背景解析

除了降价，PSV春季新作的小高潮也是带来销量上升的原因之一。《梦幻之星在线2》、《闪乱神乐 少女们的证明》、《心灵传说R》、《灵魂献祭》等作品的先后发售给玩家带来了更多的选择，其中《闪乱神乐 少女们的证明》更是出人意料地在PSV上拿下了首周9万4千套的销量，给硬件的销售也注入了不可缺少的活力。3月底，PSV平台的《海贼无双2》、《胧村正》也先后发售，成绩值得关注。

PSV平台又添劲作，《行尸走肉》2013年内登陆确认

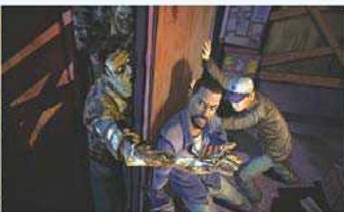
事件回放

近日，PlayStation产品规划与平台软件创新部门的主管Don Mesa对媒体称，2012年VGA年度游戏《行尸走肉》的第一季将于今年年内登陆PSV平台，这对于等待优秀游戏作品的PSV玩家来说无疑是非常给力的消息。

Mesa表示，像Telltale Games这样优秀的独立开发者选择支持PSV平台，能够传达强有力的信息，而PSV也一定能提供玩家独特的游玩体验。《行尸走肉》是一款代入感很强的游戏，PSV的独特机能让玩家将这份代入感随身携带，不管玩家是在书桌前，还是咖啡厅，甚至是公交车站，都能随时感受到游戏传达的恐惧和震撼感。

《行尸走肉》由Telltale Games开发，曾以下载游戏的形式于2012年分章节登陆PSN和XBLA，并在全部章节推出完毕后发售了光盘版。





背景解析

游戏《行尸走肉》以同名漫画为基础制作，大的故事背景与漫画相同，但具体人物和发生的事件为游戏原创。本作的魅力在于末日中抉择的艰难，丧尸横行，生还者命在旦夕，为了生存，不得不一次又一次地挣扎在道德底线，玩家的每一步选择甚至每一句言语，都会对游戏的发展构成影响。目前尚不清楚本作是以章节形式还是完整版的形式登陆PSV，相信相关情报在今后会陆续对外公布。

VITA短波

■三月有不少关于“《刺客信条》系列”新作的消息放出，就在大家都把注意力放在登陆家用机的《刺客信条Ⅳ 黑旗》上时，一张神秘的《刺客信条》作品LOGO图悄然流出。这款作品名为《刺客信条 Rising Phoenix》，一家西班牙购物网站XtraLife将本作标注为登陆PSV平台的游戏上架，注明发售日为2013年10月10日，不过一段时间之后网站立刻删除了这条商品信息。若果真如此，该作将有可能成为继《刺客信条Ⅲ 自由使命》之后第二款登陆PSV平台的《刺客》作品。



■经过不小的延期之后，MMV AQL近日宣布PSV平台《瓦尔哈拉骑士3》会在5月23日正式发售。本作的新亮点在于实现了7对7的战斗，同时玩家还可以在欢乐街与各种女性展开交流。



■“《圣魔导物语》系列”是由Compile（现在的Compile Heart）于上世纪90年代推出的迷宫探险RPG系列，算得上是一款非常老牌的作品，不过可能现在不少玩家会感到很陌生——因为因为上一作已经是15年前的作品了。即将在3月28日发售的《圣魔导物语》是便是系列的最新作，角色和故事全都焕然一新，可爱的人设和各种卖萌要素使本作不乏亮点。



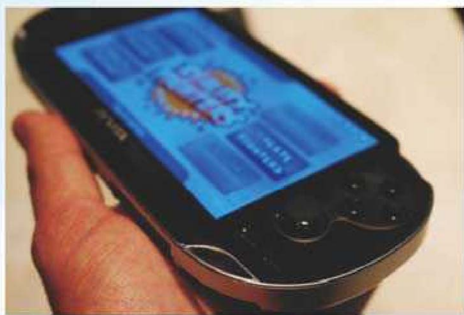
■人气美少女游戏《写真女友 亲吻》将在4月25日与所有PSV玩家见面，本作是去年2月角川Games于PSP平台发售的，以拍照为主题的恋爱模拟育成游戏《写真女友》的后续作品，前作以独树一帜的玩法和甜蜜的故事而获得好评。本作将更加强调让玩家与游戏之间的互动，充分运用了PSV的触摸屏和重力感应等机能，加入了触摸女友，模仿真实拍摄的“陀螺仪拍摄”模式等前作无法实现的新系统。



随时随地享受奖杯的乐趣
——PSV 春季购买指引

文 月下雪影 美编 咕噜

俗话说一年之计在于春，一天之计在于晨。当2013年的脚步迈入万物复苏的春季时，经历了短时期寒冬的PSV迎来了久违的游戏大潮，《心灵传说R》、《灵魂献祭》、《死或生5加强版》、《海贼无双2》、《胧村正》五款大作在3月轮番上市，一下就填饱了所有PSV玩家的春季游戏欲望，而没有PSV的你，在面对如此豪华的游戏阵容时，想必也有些蠢蠢欲动了吧？好在索尼早就为喜欢PSV的玩家们准备好了春季大礼，自2月28日起，日版PSV主机已经全线降价至19980日元，折合人民币1295元。更低的主机价格加上期待的游戏阵容，春季的PSV对每个喜欢PSV的玩家都不容错过。在四月的仲春与暮春之交，我们不妨带着PSV一起去踏青吧！


▲春季、游戏，PSV的“心”开始。

一、春季购机变奏曲之PSV价格篇

日版主机应声降价，3G渐成主流

在今年的2月18日的PSV直面会上，索尼第一次调整了PSV主机的售价，其中Wi-Fi版PSV降价5000日元，至19980日元，3G版PSV降价10000日元，同样至19980日元，2月28日开始执行。要知道Wi-Fi版和3G版主机卖出相同的售价，在历史上绝无仅有的，可见此次索尼准备放手一搏，准备大力发展3G版主机，让玩家体会到随时随地联网游戏的乐趣。但索尼还表示，这次主机降价仅限于日本地区，美版、港版、欧版等PSV均不会随日版一起降价，也就是说3G版和Wi-Fi版主机售价相同的情况只限于日版主机，索尼对此的解释是日元汇率所带来的影响。

在2月28日正式降价之后，国内的PSV商家们很快做出了价格调整，截止完稿日当天，降至19980日元的日版PSV，售价已经稳定在了1350-1450元之间，比前段时间要低上200-300元，而且因为3G版和Wi-Fi版价格相同，目前商家进货多以3G版为主，日版PSV大有3G版代替普通Wi-Fi版的趋势。而很多不明真相的玩家也多奔着附带3G功能选择了日版主机（很多商家会以日版3G可用卡贴解锁来诱哄玩家），致使日版PSV的整体销售势头出现小幅度上扬。



▲日版PSV大幅降价。

港版主机谣传“断奶，市场价格不降反升

反观并未参与降价的港版主机，在3月初出现了令人沮丧的SCE“断奶”事件。“断奶”事件先从微博曝光，随后微博名为Ark1800的用户发布了一段关于“断奶”事件的确认微博：“昨天开始微博盛传的SCE香港不再低价提供货源给批发商的消息引发了玩家关注。这对市场上游戏价格的影响大家都非常关心。根据我们掌握到的消息，这个事情是真实的，SCE还将增加Playstation专营店的数量，业界洗牌似乎即将到来。索尼加强自家经营的售点，不再提供低价货源会导致一些没有实力的下家退出市场，而有实力的批发商应该会让游戏价格保持坚挺甚至上涨。”随后更有一些商家拿出发货商的邮件题头来进一步佐证“断奶”事件。

> “致合作伙伴：
>
> 从2013年3月1日起，有全新的合作要求。
>
> 今后将统计每月主机和配件以及游戏出货的数量，并且估计出大概获取的利益，并且每周放PS3/PSV游戏搭配给各家。请各家务必完成任务，否则合作将无法继续进行，也不再发产品报价给各家。
>
> 衷心希望从我方购入的货物会有更高的利润。”

这些令人瞠目的佐证很快在市场里得到印证，港版PSV一路上涨到1550元，全国各地涨价50~200元不等，一夜之间仿佛索尼准备让所有小主机商家退出市场。因为按照传言来说，今后想要拿到新出的港版游戏，就必须进行合理搭配才行，即畅销游戏搭配小众游戏进货，比如商家要进货《灵魂献祭》或是《心灵传说R》就必须搭配并不被玩家所熟知的《真实格斗》。这样一来，虽然《灵魂献祭》进货价格可能只有300元，但商家为了弥补《真实格斗》滞销带来的损失，其最后的零售价格就有可能卖到450元。这种莫名排挤小商家的策略很难解释是否是出自索尼官方之手，但声明内容又字字珠玑，好似索尼真准备大力推广Playstation专营店的数量，甚至已经开始有商家说这是在为行货PSV让路。但随着通过和几家零售商的聊天得知，实际上，这次的“断奶”传言更像是自导自演的闹剧，更多的可能是商家顾及到今年3月游戏大作激增，决定以传言造成主机价格上涨来获取更多的利润，毕竟像今年3月这样的豪华游戏阵容也很难遇到，商家通过炒作，给玩家留下未来价格还会进一步上涨的印象之后，玩家看到喜爱的游戏就直接出手，不再等机器进一步涨价了，恰巧这也中了商家的下怀。总之，由于“断奶”事件的发生，港版PSV在涨价期间依然还有着可观的销售数量，可见这次战略还是非常成功的。但随着时间的推移，这次炒作也逐渐露出了本来面目，港版PSV的售价目前已经开始跌落，相信用不了多久，主机的价格会再次回到之前的水平线。而我们这次详细解读“断奶”事件也为了给所有想要购买PSV的玩家们提醒：在面对任何略显唐突的消息时，一定要坚持独立思考，进行自我判断，切莫随风而行，乱了阵脚。


▲3月份层出不穷的大作和限定版主机给了商家们自我炒作的支撑点。

二、春季购机协奏曲之PSV硬件篇

日美港三英齐聚，谈选择还属港机

在价格篇中已经提到，日版港版这一升一降的变化让国内的主机市场开始变得暗流涌动，很多玩家开始重新纠结于主机版本的选择，到底是选择价格刚刚上涨的港版还是选择已经降到和港版无异，且还带有3G功能的日版呢？很多选择想选择日版的玩家更是搬出了前段时间索尼旗下的最新旗舰智能手机L36h被欧洲各大主流媒体爆出欧版屏幕和日版屏幕相差甚远的问题，敏感更是想起了日货那句“一流留国内，二流出欧美，三流售中国”的说法。不过在这里我们可以负责任地告诉大家，根据近一年的销售跟踪，PSV所采用的OLED屏幕并没有出现过L36h的那种版本偏差的情况，日版、港版，包括数量不多的美版，在主机质量上是没有任何不同的，手机出现的问题还不可盲目地套用到游戏机上评价。所以单从主机质量考虑，日版、美版、港版都是可以选择的。在价格方面，现在日版的3G版主机是3G PSV里价格最低的，不过因为日版主机基带被锁，无法支持Docomo以外的运营商SIM卡，所以实际上还是只能应到Wi-Fi功能，这样一来，和港版的纯Wi-Fi版主机就没有任何差别了。当然上文也提到国内有卡贴可以解锁日版3G功能，让主机支持联通SIM卡，但操作未经测试，所以并不建议玩家们尝试，何况使用卡贴也是要有上百元的成本，这反不如直接购买港版的3G版主机了。所以从整体的价格和质量上考虑，港版Wi-Fi版主机依然是目前购买PSV的第一选择，而且考虑到主机的价格在未来会回归到正常水平线，建议即将购机的玩家不妨在4月初的清明节之前购买，这样既等到了价格回归，又满足了清明节出行旅游的需求。

颜色型号和附件，必备常识一箩筐

当然，选择主机除了版本之外，颜色也是非常重要的选项。截止到今年3月，PSV总共发售了五种颜色的主机，它们分别是钢琴黑、晶莹白、宇宙红、宝石蓝和冰雪银。其中后三种颜色的价格略高，红色和蓝色要比普通的黑色贵100~200元左右，而银色则要贵上300多元，所以如果腰包并不富裕，还是建议选择黑色或白色主机吧。

主机的型号主要是区分主机地域版本的，像上面提到港版、美版、日版这三种就分别是不同机器的主机版本。对于区分方法，最浅显的办法是查看盒子上的文字，繁体中文的是港版，英文的是美版，日文的是日版。不过这种方法只能算是“投机取巧”，按照官方的分辨方式是要看机身序列号的最后一位，机身序列号即包装盒侧面、主机下面的那排数字。凡是最后一位是0的，即为日版主机，为1是美版、而为6才是港版。购买港版主机，记得除了看盒子上的繁体中文之外，还有看一下机身序列号的结尾是不是6，如果没错，那机器的版本通常就不会错了。

最后是主机内的配件，在这里我们还是以玩家最常购买的港版作为例子吧。港版Wi-Fi版的包装内包括：Wi-Fi版PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套和说明书若干和6张AR游戏卡片。

港版3G版的包装内含有：3G版PSV主机一台、USB数据线一根、电源及电源线一套，说明书若干和价值50港币运营商为one2free的预付款SIM卡，内含300MB流量。两者的差别除了主机之外，还有一张预付费的3G卡，但因为此卡仅能在香港境内使用，所以并没有太大用处，玩家只要检查其他东西没少就可以了。



▲Wi-Fi版PSV包装内的全部配件。

思前顾后检翻新，大可不必如此做

PSV发售至今已经一年有余，如果PSV已被破解，那么按照数码行业的三月翻新论，现在市场上的PSV翻新机早就会层出不穷了，但PSV至今仍未被破解，所以结果也并非如此。因为没有足够的销量，PSV的周边配件鲜有深圳商家去生产，而市场的流通率又不高，PSV即便要翻新，货源也跟不上。这样既没有翻新的必备配件，又没有翻新的机器来源，导致PSV发售一年也并未形成完整的翻新产业链，所以再谈PSV的翻新，也多是成色足够好的机器去冒充全新主机，远没有达到生产翻新主机的地步。那么面对已经用过的二手机充新这种低级翻新方式，鉴别起来就非常简单了。重在三点：1. 接口氧化痕迹；2. 屏幕灵敏程度；3. 机身序列号是否对应。

第一点顾名思义，二手机都是被用过的主机，使用过程中难免会充电、连接电脑传输数据，这样PSV的金属接口就有可能留下一些金属之间的摩擦使用痕迹，而且如果之前的玩家不喜欢将主机放在收纳包里保存的话，也多会在接口留下一些灰尘，你只要仔细检查这接口有没有被摩擦过，再看看是否存在灰尘就能断定机器是不是全新了，如果铿光瓦亮，那基本上就没有任何问题了。

关于第二点，屏幕的灵敏程度，主要是考虑机器之前是否被劣质充电器破坏了电容平衡，你在购机的时候可以用充电器给主机进行充电，然后检查触摸屏是否灵敏，如果之前被破坏过电容平衡，那么这时触摸屏会出现失灵的情况，点触屏幕没有任何反映。不过这个问题也有可能和使用的充电器有关，出现上述问题你也可以要求商家换一个充电器再试，如果还有问题，那多半就是机器本身的毛病了，要是问题解决，说明只是个别充电器带来的电荷失衡，并没影响到屏幕正常工作。此外有部分机器的屏幕失灵情况和贴膜有关，揭下劣质贴膜屏幕的灵敏性也会回归正常，还有一部分机器是系统BUG导致，对机器进行初始化设定就可以修复，当然我们在试机的时候遇到问题就不用初始化了，直接要求换台新的就行了。还有一个事情值得注意，因为较早一批的PSV多有屏幕白斑现象，正常情况下，PSV所使用的OLED屏幕在显示黑色时是没有光源的，而较早的那批PSV在显示黑色时依然会出现光源，而且非常明显，在全黑环境下观察犹如白斑一样，所以也被称作光斑，现在这种白斑、光斑屏幕已经随着制作工艺的改进和良品率的提升变得极其少见了，如果你挑选的PSV出现了这种问题，多半有可能是较早的机器翻新而来，即便不是，也建议换一台更好。

最后一点是说机身序列号是否对应，关于机身序列号，刚才在介绍主机版本的章节里已经提到了，就是包装盒侧面和主机下方的那排数字，不过刚才说的是最后一位，通常检查机器的时候，要把这一串数字完全看一遍，只要包装盒侧面和主机下方的数字全部一一对应，没有差错，基本就说明机器不会是翻新的了。当然还有个地方也要核对，因为机身序列号的格式是由四段数字组成的，即AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X，其中第三段，也就是CCCCCCC部分还在主机上面的条形码有所表示，即SERIAL NO.HE CCCCCCC部分，只有保证AA-BBBBBBBB-CCCCCCC-PCH1X0X和SERIAL NO.HE CCCCCCC这两部分的CCCCCCC数字一样，才能说明机器确实没问题。因为通常二手机都没有包装盒，商家要做一套新的编码弄到包装盒和机身上比较麻烦，

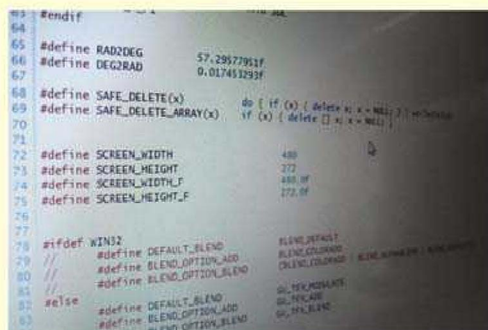


▲通过游戏试玩来检查触摸屏是否灵敏。

这样商家也就很少去主动做手脚了。当然这种检查也并不是万无一失的，如果你还是担心出现问题，可以回家在电脑上安装内容管理助手，然后在PSV连接到电脑进入待机的情况下，打开“我的电脑”，鼠标右击PSV的盘符选择属性查看主机序列号一项，这里的显示数字就是机身序号了，如果都能对应，肯定就没问题了。不过最后一步检查意义不大，玩家了解就好，并不一定要进行如此详细的检查。毕竟我们在开头已经提到，现在PSV的翻新机并不多，我们费尽周折地进行全身检查，其实有种杀鸡用牛刀的感觉，普通玩家购机，大可不必这样。

左顾右盼等破解，或是空窗妄思春

PSV目前的最新系统是2.0.6，暂时还没有VHBL可以使用，不过有玩家表示已经发现了2.0.6系统中的一部分漏洞，接下来或许会不定期的完善漏洞发布VHBL，以让2.0.6的玩家们享受到PSP游戏的乐趣。不过更激动人心的是，Wololo前段时间接受欧洲某家媒体的访谈，透露玩家Yifan Lu更是通过自主研发的工具UserMode Vita Loader（以下简称UVL）破解了PSV的用户模式，看起来PSV的破解已经逐渐走向了正轨。但Wololo话锋一转的提到，实际上UVL并没有办法让PSV完全破解并运行破解游戏，UVL最多只能让PSP的自制软件调用PSV上更多的主机资源，比如说使用上触摸屏，完全打开所有内存，支持四核处理器同时运转等等，它与PSV的破解游戏并不沾边，而且Wololo还表示，想要完美的破解PSV，除非有人能够对PSV复杂的硬件进行逆向工程解析漏洞或者是像之前某次破解所需的关键漏洞由官方泄露出来，否则只取得用户权限的PSV还是不可能有重大突破的，PSV已经陷入了和PS3相同的破解窘境，所以我们看到的利好消息虽然越来越多，但牵扯到核心之后，依然还是老样子，PSV最多只能破解PSP模式，而且由于索尼对主机的频繁升级，PSV也并不能安稳的一直使用VHBL，所以PSV的完美破解，恐怕在今年还只能是妄想了。



▲PSV破解了用户模式，但并未涉及核心部分。

三、春季购机圆舞曲之PSV配件篇

记忆卡必须购买，附属品斟酌考虑

对于PSV的配件，现在主要分记忆卡、贴膜、收纳包、转接充电插头这几种，其余还有增强手感的握柄、挂绳、PSV数据线转USB接口充电插头等等。这些配件里面无疑记忆卡是必须购买的，因为和游戏存档、DLC挂钩，如果想要好的游戏体验就必须购买。PSV的记忆卡目前容量从4GB到32GB不等，而且是PSV专用，只有索尼生产，所以不用担心组装产品。普通玩家的话建议购买8GB记忆卡，只要不听歌看电影，一般足够使用。如果你以下载游戏为主，肯定优先选择最大的32GB记忆卡，目前PSV游戏都不小，32GB记忆卡格式化后在28GB，通常是足够应付游戏、存档和DLC了。

而贴膜、收纳包这些，根据自己的情况选择购买就行了。贴膜主要是分日本原装的Hori、国内品牌贴膜和组装的Hori三种，从性价比角度上说，组装Hori最便宜，而且质地也不差，算是最高。原装



▲记忆卡的容量，玩家还是根据自己需要去选择的好。

Hori产品数量不多，而且容易被高仿，所以不建议购买。如果要选有品质的贴膜，那价格在两者之间，且质量不逊于原装Hori的国内品牌贴膜就足够了，这种贴膜一般在40~60元之间，普通玩家应该是可以接受的。好贴膜和坏贴膜之间的差别实际就在于设计结构，一般高仿贴膜是两层结构，不耐磨，而原装Hori和国内品牌贴膜是三层结构，除了耐磨之外还能减轻屏幕对光源的反射，可以提升经常在室外进行游戏玩家的体验。建议大家考虑自己的实际情况来决定吧。


▲PSV各种各样的收纳包需要根据个人喜好自己选择。

最后，像是增强手感的握柄、挂绳、PSV数据线转USB接口充电插头这些，玩家可以根据自己的需求来考虑购买了，这里就不再做过多的介绍了。

四、春季购机交响曲之尾声

看过了这些详尽的介绍之后，相信你已经对如何购买PSV做到成竹在胸了。现在无论是主机版本、检查翻新还是各种周边配件，大家应该都有了自己的一套想法，也能自己考虑出一套组合了。不过为了照顾依然不太懂的玩家，我们特别给出了一套当前PSV的推荐购机套餐和详细报价，即便你未能通读上面的所有内容，也能通过这套套餐报价了解当前PSV主机的具体行情。

好了，买到属于你自己的PSV，这个春季，一起享受PSV带来的一米阳光吧。

PSV购机推荐套餐

	品牌／型号	价格
主机	PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1550元
记忆卡	8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
贴膜	PSV组装高清贴膜	30元
保护包	PSV组装软包	20元
	总计	1768元

本文价格更新截止至2012年3月23日，各地行情不一，仅供参考。

主机及主要周边参考价格

项目	价格
PSV主机（港版黑色，Wi-Fi）	1550元
PSV主机（港版黑色，3G）	1600元
PSV主机（港版白色，Wi-Fi）	1850元
PSV主机（港版红／蓝／白色，3G）	2150元
PSV主机（日版黑色，3G）	1450元
PSV主机（日版红／蓝色，Wi-Fi）	1880元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
4GB索尼原装PSV记忆卡	118元
8GB索尼原装PSV记忆卡	168元
16GB索尼原装PSV记忆卡	298元
32GB索尼原装PSV记忆卡	468元

PSVITA NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■海贼无双 2


■胧村正


■梅露露的工作室 加强版
阿兰德的炼金术士 3

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
3月					
20日	死或生5 加强版	デッド オア アライブ 5プラス	Koei Tecmo Games	FTG	日版
20日	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ~アーランドの炼金术士3~	Gust	RPG	日版
20日	海贼无双2	ワンピース 海贼无双2	NBGI	ACT	日版
20日	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	Konami	SPG	日版
28日	胧村正	胧村正	Marvelous AQL	A・RPG	日版
28日	圣魔导物语	圣魔导物语	Compile Heart	RPG	日版
4月					
18日	柏青机狂5 绝对冲激 II	スロッターマニアV 绝对冲激II	Dorasu	ECT	日版
25日	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	日版
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	日版
25日	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ~オトメの兵法！~	Prototype	AVG	日版
25日	迷宫X血统 无限	迷宫クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	RPG	日版
5月					
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A・RPG	日版
30日	潜行！奈亚子 难以名状的疑似游戏	这いよれ！ニャル子さん 名伏しがたいゲームのようなもの	5pb.	AVG	日版
6月					
20日	神次元偶像 海王星PP	神次元アイドル ネプテューヌPP	Compileheart	AVG	日版
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	日版
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオフ6 Complete	5pb.	AVG	日版
7月					
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A・RPG	日版
其他关注游戏					
2013年内	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q-force	SCE	ACT	美版
2013年内	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	日版
2013年内	高达破坏者	ガンダムブレイカー	NBGI	ACT	日版
2013年内	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	日版
2013年内	英雄传说 闪之轨迹	英雄传说 闪の轨迹	Falcom	RPG	日版
2013年内	英雄战姬	英雄战姬	5pb.	类型未定	日版
2013年内	灵魂原点	mind0	Acquire	RPG	日版
2013年内	杀戮地带 雇佣兵	KILLZONE MERCENARY	SCE	FPS	美版
2013年内	最终幻想X HD版（暂名）	ファイナルファンタジーX HD（暂名）	Square Enix	RPG	日版
未定	城堡建设者（暂名）	しろつく（暂名）	Cave	SLG	日版
未定	跨过我的尸体最新作（暂名）	俺の尸を越えてゆけ最新作	SCE	RPG	日版
未定	终极地带 HD版	ゾーン オブ エンダーズ HD エディション	Konami	ACT	日版


■迷宫 X 血统 无限


■圣魔导物语


■死或生 5 加强版


■瓦尔哈拉骑士 3


■写真女友 亲吻

文 Drow、Delphi 编 九兵卫 美编 NINA

废墟与痛楚

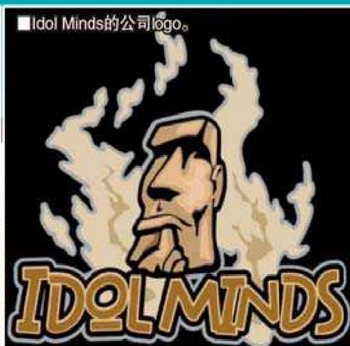
《勇士之巢》开发团队的前世今生


■索尼在2011年E3展上演示《勇士之巢》。

成于野心而败于欲望，一款开发代号为“废墟”（Ruin）的PSV游戏，让两家优秀的游戏制作室在合作过程中尝尽了“痛楚”。SCE圣迭戈制作室的衣钵传承自989 Sports，是索尼旗下历史最悠久的开发者之一。Idol Minds同样是老牌的Playstation游戏制作者，携2008年北美PSN下载游戏销量冠军的余威，意图在PSV平台上再次取得耀眼的成功。两家制作室有多年的合作经历，在游戏产业摸爬滚打多年，积累了深厚的技术和开发经验，加之这款雄心勃勃的PSV项目融入了时下流行的“社交”、“UGC（用户创作内容）”和“云存储”元素，其前景可谓一片光明。令人大跌眼镜的是，这款本该在PSV首发档期亮相的作品，在2011年E3展后几乎销声匿迹，唯一与它有关的新闻是游戏更名，进而更换了整个制作团队。那么，在游戏制作过程中究竟发生了哪些问题与意外，使得在瓦砾和尘土中的“废墟”迟迟难以重建？



■索尼圣迭戈制作室的办公楼一角。



■Idol Minds的公司logo。


■《勇士之巢》的PSV版游戏画面。

《废墟》更名为《勇士之巢》（Warrior's Lair），Idol Minds黯然退出游戏开发工作，一直扮演协助开发角色的SCE圣迭戈制作室将独立肩负本作PSV和PS3双版本的制作。在当前的游戏产业，快而灿烂的成功往往难以复制，即使是能够持久延续的成功，也并非无可指摘，同样的道理，阶段性的失败也不意味着一无是处，SCE圣迭戈制作室和Idol Minds合作的经验和教训值得总结，更重要的是，《勇士之巢》依然在开发之中，制作团队尚有一雪前耻的翻盘机会。因此，本文除了解答：那款类似暗黑的ARPG游戏《勇士之巢》为什么杳无音信？更乐意用一种建设性的心态来审视两个制作团队迄今为止的成败得失，究竟是梦想的蓝图过于宏大，最终让制作团队倒在了打地基的阶段？还是存在开发文化与个性的差异，使得两个团队的合作磕磕绊绊，并最终分道扬镳？

体育游戏世家



■圣迭戈制作室的大楼。

一直以来，圣迭戈这座城市对索尼集团而言有着很特别的意义，这里不但是索尼电子、索尼在线娱乐两家公司的总部，日本电子巨头在美国的第一家显像管工厂也在这里落户，此外，它还是SCE北美地区数据服务器的所在地。圣迭戈制作室的前身是索尼旗下专门开发篮球、棒球等体育游戏的989 Sports，随着索尼正式进军家用主机业务，989 Studios被整合为圣莫尼卡制作室，而989 Sports摇身一变成为了SCE圣迭戈制作室。此后的几年间，他们陆续同Solworks和Red Zone两家

体育游戏开发小组合并，令人欣慰的是，他们几乎没有受到团队变动乃至游戏开发文化碰撞的影响，反而迅速走上了正轨。在2006年前，他们一直专注于体育游戏的制作。《美国职棒大联盟》（MLB：The Show）系列成为他们的招牌作，圣迭戈制作室开发的篮球游戏也受到不少玩家的追捧。

作为加州仅次于洛杉矶的第二大城市，圣迭戈最大的特色在于多变的气候和丰富的地理环境，沿海地区气候温和，内陆部分则是典型的热带沙漠气候。观光的游客在这座城市可以体验到海滩、森林甚至沙漠等多样化的地质环境。有趣的是，自2007年开始，圣迭戈制作室同样经历了多元化的发展历程，不再是一家纯粹的体育游戏制作者，而且肩负了各种辅助开发工作，涉及PS3、PSV和PSP等多个平台，游戏类型扩大到竞速、动作、体感甚至桌面游戏领域，此外，还提供从录音到动作捕捉等专业的技术服务。这意味着公司规模进一步壮大，员工数量在2010年时达到了顶峰，一度超过220人。在SCEA的本地战略中，圣迭戈制作室常常需要同其他二、三方游戏公司合作，比如他们与Zindagi Games联手打造了PS Move的代表作《运动冠军》系列。

圣迭戈制作室拥有全美规模第二大的的动作捕捉工作室，其专业程度丝毫不亚于好莱坞。值得一提的是，这一工作室是在PS2时代耗费重金建立的，当时被认为是赢得主机战争的索尼的“烧钱行为”。随着本世代对角色动作要求的大幅提升，当年“一拍脑门的决定”可谓高瞻远瞩。圣迭戈制作室还拥有SCE旗下最好的录音棚，包括一间7.1声道的混音房，两个THX认证的音频编辑室，索尼发行的大部分一、二方作品的音乐、音效、人物配音以及与声音相关的本地化工作都是在这里完成的。圣迭戈制作室第二任主管Jim Molinet在接受采访时透露，公司内部包含三个团队，除了体育游戏制作组以及PSN游戏开发团队之外，辅助二、三方游戏制作的团队也日益发展壮大。

在2003年之前，这类辅助开发工作通常是由索尼的福斯特城制作室负责的，福斯特城也是SCEA的总部所在地。不过这座城市并非加州的游戏开发重镇，缺乏游戏开发资源，这方面的工作逐渐分流给了圣莫尼卡和圣迭戈两家制作室。伴随着后者的崛起，越来越多地玩家开始期待他们每年都会呈上的两道体育大餐：MLB和NBA系列。一个引人注目的细节是，在《NBA 09》中圣迭戈制作室邀请了科比、詹姆斯、安东尼等6位NBA巨星代言，而竞争对手EA的《NBA Live 09》只请来了托尼·帕克。这一数学比例同样适用于对两部游戏内容上的比较，PS3版的《NBA09》采用全新次世代图像引擎，收录了所有NBA球队，战术系统和联赛随机事件得到大幅加强，丰富的迷你游戏和比赛模式让篮球玩家乐此不疲。遗憾的是，2010年后，由于篮球游戏市场的萎缩，以及考虑到同EA的战略合作关系，索尼终止了篮球游戏的开发。

圣迭戈制作室真正的王牌，自PS1时代诞生的著名棒球游戏系列《MLB: The Show》，被评论风格向来严苛的《Edge》杂志评价为“目前少数几款具备顶尖技术实力的体育游戏。”《MLB 10: The Show》的Metacritic综合媒体评分高达91%，系列每款作品的平均销量在80万套左右，这个成绩对一款长寿的体育游戏而言已经殊为不易。从《MLB 12: The Show》开始，圣迭戈制作室不再推出PS2和PSP版本，改为制作PSV版，获得了不错的媒体评价。Chris Cutliff是圣迭戈制作室MLB项目的主管，谈及使每年一作的棒球游戏经久不衰的原因，他意味深长地引用了一段棒球界的名言：“当你踏进击球区时，你的脑子里就应该只有棒球。”如果说MLB团队的成功在于专注，那么圣迭戈制作室的跃升在很大程度上要归功于公司首任主管，目前担任索尼全球制作室副总裁的Scott Rohde。

Scott Rohde职业生涯的起点是美国世嘉，大学毕业后，当他听说玩游戏可以成为一种职业并以此来谋生时，毫不犹豫地加盟了世嘉，担任一名普通的游戏测试员。Scott Rohde回忆说：“这个决定让我乐在其中，因为游戏是我生活的重要组成部分。”他先后参与了Sega Master System和Genesis两个平台的游戏开发工作，内容主要集中在棒球、冰球等体育类型，游戏业日新月异的变化以及技术革新，令他感到十分着迷。在土星发售后，Scott Rohde被晋升为游戏制作人，并参与了DC主机的早期概念设计。1997年，他决定离开世嘉，当时PS已经在竞争中脱颖而出，美国世嘉内部陷入了动荡和重组之中，大家都在反思世嘉应该成为一家硬件公司，还是专注于软件制作。更钟情于游戏开发的Scott Rohde最终接受了EA游戏制作人的职位。

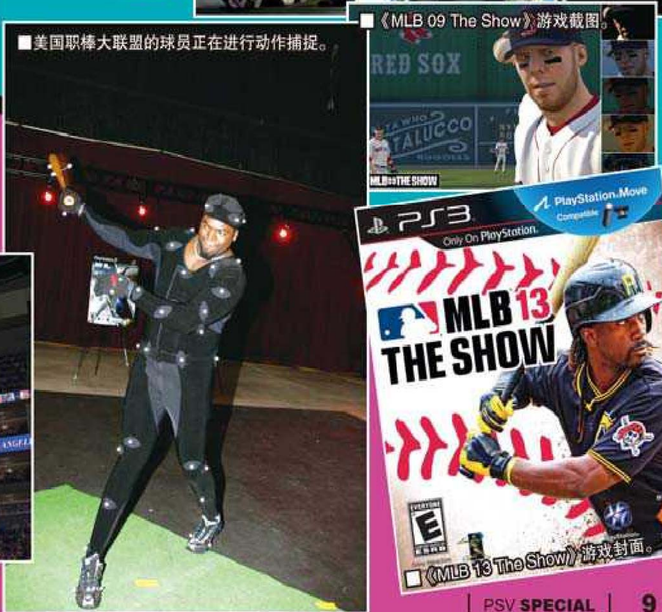

■圣迭戈制作室庞大的动作捕捉摄影棚。


■圣迭戈制作室专业的录音棚。


■圣迭戈制作室的工作区。


■圣迭戈制作室的配音房。

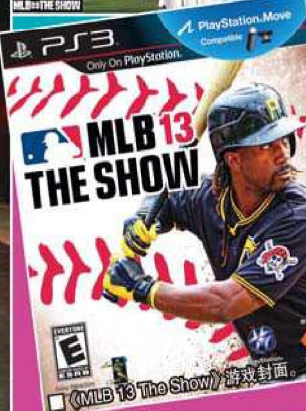

■圣迭戈制作室的前台大厅。


■美国职棒大联盟的球员正在进行动作捕捉。


■《NBA09》游戏截图。



■《MLB 09 The Show》游戏截图。



■《MLB 13 The Show》游戏封面。



■《MLB 13 The Show》游戏截图。

在为EA制作了几款体育游戏后，Scott Rohde成为了一名创业者，和一群业内好友在旧金山创建了Page 44工作室。因为工作关系，结识了索尼全球制作室的主管吉田修平，对方邀请他加盟圣迭戈工作室，继续制作擅长的体育类游戏。“加盟索尼主要有三点原因，首先我喜欢制作体育游戏，这是圣迭戈的主要工作范围；其次，圣迭戈真的是一座非常美丽，适宜居住的城市；吉田修平对我非常信任，这让我有了更大的施展空间，他对游戏的看法深深地影响了我，我们在很多问题上达成共识，于是我决定帮助索尼在圣迭戈建立一家一流的体育游戏制作室。”Scott Rohde在世嘉时，就一直负责体育类游戏的开发，加盟圣迭戈制作室后，他首先参与制作了一款3D足球游戏，“我制作过不少2D体育游戏，3D开启了这一游戏类型的全新发展空间，让我感到十分兴奋！”

成为索尼的一员，Scott Rohde的心情多少有些复杂，毕竟自己曾经为视索尼为竞争对手的世嘉工作。“我在世嘉工作时，曾经听过一些索尼要进入电子游戏业的传言，我还记得，同事们纷纷表示，这不可能，索尼不可能在游戏业取得成功，我们才是圈子中的专家。说实话，我对此也有些怀疑，毕竟随身听是一回事，游戏机又是另外一回事，但索尼最后让一切成真了。”随着PS正式发售，索尼很快确立了自己的行业优势，此前的怀疑声音都消失不见了，“我觉得最重要的一点是，索尼大胆地使用了CD媒介，游戏开发者不用再考虑容量问题，这是家用主机行业的一次巨大革命。”在亲身感受索尼的开发文化和游戏制作流程后，Scott Rohde对这家公司有了更深刻的认识，“当玩家购买了一台索尼的游戏主机，我们会密切的关注用户需求，在我加入索尼前，他们就已经这么做了。”

2003年，Scott Rohde成为了圣迭戈制作室的主管，除了开发体育游戏，他希望协助那些敢于冒险，有实力的第二方游戏开发商。“（选择游戏项目）我们的态度非常开放，鼓励那些热爱创新的游戏制作人去尝试。现在的开发工作，往往会被各种管理机制，市场评估所掣肘，但是索尼会让你放手去做，即便以传统的眼光看，这个项目可能没有太多的市场前景。”在Scott Rohde为世嘉工作时，欧美体育游戏市场主要是世嘉和EA Sports之间的角力，在他执掌圣迭戈制作室后，市场格局已经演化为三方大战：索尼、2K Sports和EA Sports。圣迭戈制作室出品的棒球游戏最受玩家欢迎，EA在橄榄球领域是无可争议的王者，而2K Sports的篮球游戏则拥有最佳的口碑。Scott Rohde坦言，体育游戏的竞争，既让他感到很兴奋，有时也会头痛不已，毕竟各大体育联盟的授权费用日益高昂。

在PS2时代，圣迭戈制作室曾经考虑在棒球、篮球和冰球领域三线出击，最终Scott Rohde否决了这个注定耗资巨大的方案。在他看来，当时圣迭戈制作室的《MLB: The Show》还不具备压倒一切竞争对手的超然实力，与其分散资源，不如专注于把职棒品牌做大做强。在Scott Rohde治理期间，他非常强调开发效率和制作者自由发挥两者的统一。游戏开发最痛苦的经历莫过于，当制作团队完成了该项目的一半进度时，突然发现，无法按期完工或是当初选择的方向根本行不通，甚至整个项目看上去与期望相差甚远。此时，多数公司会选择硬着头皮完成它，其他一些公司则可能毫不留情的取消它。面对这个问题，Scott Rohde表示索尼有不同的解决方式，“我们制定了严格的中期评估制度，如果反馈结果不佳，我们会建议制作团队尝试不同的方向，或者干脆推倒重来。在这个问题上，我们会保持足够的耐心，允许失败。这是我个人认为索尼在游戏开发环节中最与众不同的地方。”


■Scott Rohde的照片。

甜蜜的痛楚

因为持续一周的意外流感，创业者Mark Lyons的游戏公司直到1997年的愚人节才正式注册成立。作为989 Sports的前员工，他要随家人搬往科罗拉多州的路易斯韦尔居住，不得不告别圣迭戈。不过，他与索尼的联系并未中断，凭借多年的良好关系，Mark Lyons的新公司Idol Minds很快成为SCEA最早的第二方游戏开发商之一。“最大的困难在于，当时的路易斯韦尔缺少游戏开发的土壤，几乎找不到一间游戏公司，更不要提招募开发者，但我很清楚自己内心中的想法，我不会因为生活的变动，而放弃自己钟爱的事业。”Mark Lyons并不讳言公司创立时的种种艰辛，对SCEA的鼎力支持让他充满感激。“随着PS的迅猛发展，逐渐超出了索尼的产品研发能力，他们迫切需要更多的二、三方开发


■Idol Minds的合影，第三排右三是Mark Lyons。

者投入其中，我的创业就始于一份来自索尼的游戏协议，可以这样讲，没有SCEA，就没有Idol Minds。”

Idol Minds坐落在洛基山脉的山脚下，风光秀丽，附近山区终年覆盖积雪，公司的不少员工都是攀崖和滑雪好手。如今，他们依然是路易斯韦尔市最著名的游戏公司，吸引了临近城市一些优秀的游戏开发者加盟。作为一家初创企业，Idol Minds的早期发展可谓顺风顺水，公司在五年内推出了六款游戏，累计销量接近400万套。凭借PSN下载游戏《痛楚》(Pain)优异的市场表现，Idol Minds在2008年驶入了公司发展的快车道，公司员工数量一度达到了60人，这让他们具备了开发顶尖游戏项目的资源与实力。怀揣梦想而卧薪尝胆多年，循序渐进的积蓄能量，Mark Lyons认为自己的公司已经能够应付大型项目，开发团队的每个人都跃跃欲试，并将一份包含丰富社交元素的动作角色扮演游戏的开发方案提交给SCEA，并最终得到了索尼的首肯。

在我们讨论Idol Minds近两年的成败得失之前，有必要先对这家公司的成长轨迹作一番梳理。他们参与的首个项目，是为索尼代工的PS竞速游戏《Rally Cross 2》，前作的开发者是989制作室，或许是对Idol Minds的实力有些疑虑，索尼要求Mark Lyons和他的团队采纳989制作室的设计方案，并严格约束了制作团队的开发自由。Mark Lyons的态度也很坚决，他们宁肯在财务上有所损失，也希望《Rally Cross 2》在不失前作风格的前提下，能够留下Idol Minds的鲜明印记。为此，Mark Lyons大胆的同索尼签署了条件严苛的分红协议，如果本作第一年销量低于50万套，Idol Minds将得不到任何分红。虽然在大方向上态度坚决，但在具体执行环节上，Mark Lyons又显得十分灵活，他并不排斥989制作室的指导意见，相反，很积极的利用索尼的资源与开发经验。

Mark Lyons十分熟悉索尼的设计文化与行事风格，“与他们合作，如果每个地方都言听计从，(索尼)很容易失去对你的尊重，在某些地方据理力争，坚持己见，即使吵得不可开交，面红耳赤，事后他们反而会对你更加信任，刮目相看。”《Rally Cross 2》的表现，确实让SCEA对Idol Minds的制作能力大加赞赏。游戏的图像效果比前作大幅提升，内容的丰富程度令人很难想象游戏的制作周期仅为一年。本作包含了数量众多的车辆和32条赛道，游戏模式有传统的四车单人竞速，时间模式、练习赛以及新增的赛季模式。唯一有些遗憾的环节是，本作提供的赛道编辑器并不是很好用，在功能上稍显简陋。虽然以现在的眼光看司空见惯，但当年《Rally Cross 2》最出彩的新特性毫无疑问是允许玩家自定义车辆，游戏中的每辆车都可以进行涂装，部分车辆还可以更换组件，比如变速箱，转向装置等。

最终，Mark Lyons和他的制作团队收到了索尼支付的丰厚分红，在后来的游戏开发工作中，Idol Minds凭借自身的优异表现，赢得了越来越大的话语权。值得一提的是，虽然他们与圣迭戈制作室真正意义上的联合制作游戏始于PSN下载作《痛楚》，但在多年以前，两家公司就曾打过不少交道，比如Idol Minds公司历史上的第二款作品《极限滑板3》(CoolBoarders3)，就是由圣迭戈制作室来负责游戏的测试与反馈工作。本作同样是索尼的品牌，外包给Idol Minds制作PS1版本，游戏的GameRankings综合媒体评分是很普通的71%。Gamespot网站给予本作一个毫不留情的低分：4.9，批评游戏的操控系统平庸，赛道和场景大同小异。《极限滑板3》最初发售时，Mark Lyons感到如履薄冰，媒体的集体唱衰，让本作的市场前景蒙上了巨大的阴影。一个无法回避的事实是，如果《极限滑板3》无法取得预期的成功，Idol Minds手中的现金只够支付13名员工一个月的工资。

在很短的时间内，Mark Lyons经历了从地狱到天堂的神奇历程，在媒体评价普遍不高的情况下，《极限滑板3》竟然取得了系列历史上最优异的销量，累计卖出了230万套。Mark Lyons和他的Idol Minds成为了游戏媒体的宠儿，SCEA甚至邀请他们出席明年的E3展，免费为其提供展位。如果要分析本作取得市场成功的原因，一方面是因为游戏题材比较新颖，市场上的同类作品并不多见；另一方面就是Idol Minds在游戏内容的丰富度上下了一番功夫，本作包含21名可玩角色，23种雪地板和滑板。一年后，他们又再接再励的推出了《极限滑板4》，新增了战役模式，包含障碍滑雪、限时攻击等多种模



□《极限滑板3》的游戏截图。

□《极限滑板3》的游戏封面。



□《极限滑板4》的游戏截图。


□《痛楚》的游戏截图1。



□《痛楚》的游戏截图2。


□《痛楚》的游戏宣传图。



□《痛楚》的游戏logo。


□《痛楚》的游戏截图3。

式，媒体评价改善了很多，但游戏的销量却横遭腰斩，只有一百多万套，显然当时的玩家需求和市场规模并不需要一款滑雪游戏做到一年一作的量产化。

2001 年，Idol Minds 在 PS2 平台上推出了《极限滑板 2001》(Cool Boarders 2001)，北美地区的销量只有 15 万套，该系列游戏就此终结。此后，Idol Minds 开始尝试制作原创游戏，2003 年，他们推出了一款精心打造的低成本 PS2 游戏《My Street》，它属于典型的聚会游戏，玩家扮演的游戏可以在居住的小镇上遭遇不同的 NPC，每个人都有自己的专属游戏，玩家可以同他们展开较量。本作包括 7 个迷你游戏，分别是弹子机、排球、赶鸡、化学实验、割草、遥控赛车和躲避球。虽然听上去很有趣，但重复游玩性并不高。Idol Minds 将重点放在多人游戏上，所以单人游戏给人一种一带而过的感觉。《My Street》的全球销量不到 30 万套，媒体评分普遍在及格线以下，Idol Minds 仿佛遭遇了 7 年之痒，制作团队似乎无法再创作出能够打动人心的游戏作品。

转型，成为了 Idol Minds 的当务之急，综观当时的欧美游戏市场，射击和动作游戏逐渐成为主流，但 Mark Lyons 却对暴力游戏并不感冒。"我不想制作暴力类游戏，这不是一个仓促的商业决定，我只想制作一些自己喜欢玩的作品。"在商业世界里，坚持己见往往意味着要承受更沉重的压力，"游戏产业的变化之大令人难以置信，过去，我们为 SFC 开发的游戏只需要三个人，现在仅美工和程序员的人数就超过 30 人。工作陷入超负荷的状态是很普遍的情况，我们尽量不要一周工作 90 小时，但在冲刺阶段这一切不可避免。我们的资深程序员月薪超过 1 万美元，一个项目通常是 18 个月，只有游戏销量超过 30 万，才能得到索尼支付的版税。幸运的是，我们 7 部作品中有 5 款达到了，这已经很不容易，通常的比例只有 1/10。" Mark Lyons 在接受媒体采访时坦言，"经营稍有不慎，公司就有可能倒掉。"

除了面对经营困局，Idol Minds 的一些员工在生活中也遭遇不测，比如制作人 Andy 曾经历滑雪事故，颈部严重受伤；设计师 Daniel 的脚面被一枚三英尺长的金属钉穿透，幸运的是没有伤及大动脉；而美工 Michael 则长期被背部疼痛困扰，经历了两次大型手术。不过这家霉运连连的公司并未求助风水先生，反而计划让玩家也体验一下"痛楚"带来的乐趣，这项英明的决策让 Idol Minds 重现焕发生机，堪称是一次"最甜蜜的痛楚"。他们开发的首款 PSN 下载游戏《痛楚》(Pain) 大获成功，游戏滑稽搞笑的风格给玩家留下了深刻印象，主人公被装在一个巨型弹弓上，玩家只需要瞄准目标发射，弹射而出的角色越痛苦、制造出来的混乱越大，玩家得到的分数就会越高。细节设定丰富的场景、恶搞夸张的氛围，Havok 物理引擎逼真模拟的各种物理效果，为游戏添色不少。

《痛楚》初始版本只有一个场景，两名可玩角色，游戏内容上的单薄并未影响它取得耀眼的市场成功，本作胜在新奇的玩法以及后续层出不穷的新内容，同时支援玩家将精彩的影像上传到 Youtube，与全球玩家分享"痛楚"的乐趣，也迎合了时下的社交风潮。后续更新除了推出多人联机模式、兼容 PS Move 操作以外，还提供了大量新角色和场景：比如索尼集团的首席财务官加藤优、在《星际迷航》中出演苏鲁少校的乔治竹井、上世纪 80 年代曾在国内风靡一时的美剧《霹雳游侠》的主演 David Hasselhoff 以及美国嘻哈歌手 Flavor Flav 等明星。此外，不少索尼的游戏角色也在本作中登场亮相，比如《杰克与达斯特》中善于搞怪、贫嘴的达斯特，胖公主等。就像当年《极限滑板 3》的遭遇，虽然本作的媒体评价很一般，但却取得了 Idol Minds 公司历史上的最佳销售成绩。

可以这样说，《痛楚》是 PS3 早期最具代表性的 PSN 游戏，它不但轻松跻身 2008 年全球销量最高的 PSN 下载游戏，甚至这一纪录一直延续到 2009 年 5 月。游戏发售一周后，Idol Minds 就收回了全部开发成本，当年的盈利比过去五年累积的利润都要多。更令人艳羡的成绩是，Idol Minds 陆续推出了数量众多的 DLC，甚至在 2011 年，一些热门 DLC 还位列 PSN 北美年销量前 20 名。值得一提的是，《痛楚》的成功也有圣迭戈制作室的功劳，作为两家游戏公司联手打造的作品，后者主要负责联机部分和后续 DLC 的制作，并提供了专业的动作捕捉服务。在游戏开发过程中，Idol Minds 自制的物理系统效果一般，重写了三遍也达不到要求，Scott Rohde 建议他们购买 Havok 物理引擎——尽管这笔费用可能会造成预算超支。他们只能在其他方面开源节流，两个团队紧密协作，最终实现了收支平衡，顺利完成了该项目。Mark Lyons 表示："我们非常欣赏圣迭戈制作室的专业精神，与他们的合作就像是天衣无缝。"

一款 2008 年发售的游戏，让 Idol Minds 在随后的几年间都"不愁吃喝"，当生存不再是首要问题时，Mark Lyons 是稳扎稳打的扩大战果？还是剑走偏锋般的涉足全新的领域？很多媒体都在预言 Idol Minds 会扎根在 PSN 游戏开发领域，Mark Lyons 却作出了一项出人意料的决定：放弃 PSN 游戏开发，打造一款真正 3A 级别的作品。Idol Minds 卧薪尝胆多年，凭借《痛楚》的成功积累了声望与资金，无论是技术，人员规模，还是创意和设计风格，Mark Lyons 坚信此时是公司迈出决定性一步的恰当时机。他们向索尼提交了一份项目设计方案，据悉这是一款类似《小小大星球》的创意游戏，但比之有更浓厚的社交色彩。最终，由于索尼希望大力推广 PSV 和 PS3 的联动战略，在采纳他们的社交创意后，邀请他们打造一款动作角色扮演游戏，《勇士之巢》就此应运而生。

一波三折

《勇士之巢》是一款被索尼寄予厚望，雄心勃勃且规模很大的作品，由于包含PSV和PS3双版本，对网络技术和相关代码的要求相当高，因此本作继续交由Idol Minds和圣迭戈制作室联合完成。与以往一家制作室主导游戏开发进程，另一家提供技术支援或是承担相对次要的开发任务不同，本次Idol Minds和圣迭戈制作室在分工上显得既紧密又高度协作，前者负责游戏世界观、剧情、系统和整体框架的创作，游戏引擎则由两家制作室共同完成，Idol Minds负责PSV版本的制作，圣迭戈制作室则偏重PS3版本，同时还要承担游戏多人部分的设计任务。索尼认为两家公司此前有过很愉快的合作经历，制作团队相互信任，很有默契，应该能够很好的化解可能出现的分歧与矛盾。事实上，两个制作团队在多数时间里都做到了这一点，问题并不在于如何协作，而是怎样执行，在将想法转化为现实的过程中，他们严重低估了可能遭遇到的障碍和挑战。

自2003年开始掌舵圣迭戈制作室的Scott Rohde，终于迎来了自己职业生涯最重要的一次晋升，他被任命为索尼全球制作室北美分部的副总裁，除了继续管理圣迭戈制作室，他还肩负着监督和指导SCEA其他工作室的职责，比如顽皮狗、圣莫尼卡工作室和Bend工作室等。“我每周的主要工作，就是搭乘飞机，穿梭于美国各州，前往旗下的制作室，听取他们主管的工作汇报，同制作团队讨论具体设计问题，每个月还要定期前往欧洲和日本。”Scott Rohde认为自己的忙碌都是值得的，“顽皮狗和圣莫尼卡制作组的那帮家伙真是天才，《战神》和《神秘海域》是令我们感到极其骄傲的游戏品牌。”在这个过程中，他难免会对圣迭戈制作室疏于管理，直到2010年底，圣迭戈制作室才任命了新的专职主管，这一迟到的人事安排将会遭遇到两起突如其来的爆炸性事件。

2011年4月17日至19日期间，黑客组织侵入了索尼位于圣迭戈市的数据服务器中心，窃取了索尼SEN和音乐、电影下载、云服务等约7700万名网络用户的个人信息，涉及57个国家和地区，索尼不得不暂时关闭了SEN服务。这起事件虽然和圣迭戈制作室没有直接联系，但由于他们的内部服务器同时接入了数据服务器中心，因此制作团队非常担心正在开发中的《勇士之巢》的机密资料被泄露。为了应对可能发生的糟糕局面，Idol Minds甚至准备了第二套设计方案，幸运的是，这一幕最终没有成为现实。黑客事件不仅让全球PS玩家怨声载道，而且对连年亏损的索尼集团可谓雪上加霜，一场人们预期中的大裁员正式拉开了帷幕。圣迭戈市成为了北美地区裁员的“重灾区”，索尼电子裁员10%，位于圣迭戈市的显像管工厂也惨遭关闭。

圣迭戈制作室自然也难以幸免，负责动作捕捉和音频制作的技术支援团队裁员30余人，市场表现良好的《MLB: The Show》项目受到的冲击相对较小，而《勇士之巢》制作团队也不得不进行了裁员，部分岗位改为雇佣成本较低的短期合同工，这场裁员风暴不仅打击了员工们的士气，而且也在一定程度上影响了游戏的正常开发进度。与之形成鲜明反差的是，Idol Minds此时却在大张旗鼓的招兵买马，员工规模扩大到51人。为了打造一款真正的3A级大作，Mark Lyons将公司多年来辛苦积攒的资金全部投入其中，可谓毕其功于一役。“索尼非常重视《勇士之巢》，给了我们10分钟的演示时间，希望它能够在2011年E3展发布会上有杰出的表现。”然而，Mark Lyons本人对游戏的首次亮相并不满意，“我们几乎没有展示什么游戏的新特性，制作团队的日程相当紧张，我们没有余力去制作一款更花哨的Demo。”

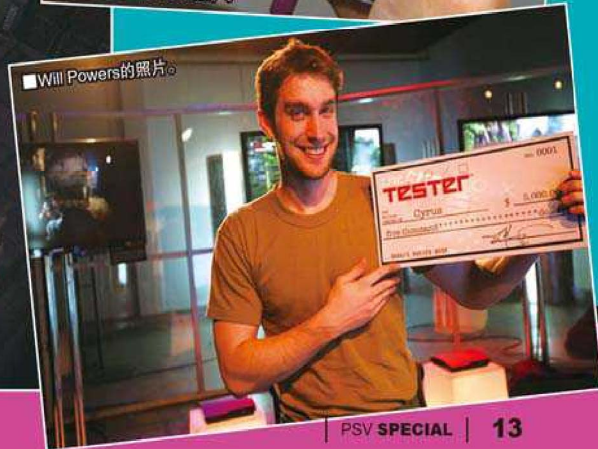
2012年9月25日，一起公关事件再次将圣迭戈制作室置于舆论漩涡之中，SCEA为了进一步削减运营成本，将圣迭戈制作室半数的公关部员工裁撤，其中就包括一位年轻人Will Powers。他是SCEA制作的游戏视频节目《The tester》第一季的冠军，不但赢得了5000美元的奖金，还获得了为索尼工作的机会。在自己被索尼扫地出门后，他在推特上炮轰了前东家：“我非常好奇索尼到底要做什么，在假期来临之际，竟然裁掉了公关部一半的员工，导致《小小大星球：卡丁车》、《运动冠军2》和《奇迹之书》根本没有专职的公关人员和社区管理者。现在的情况糟透了，公关部门已经严重透支，超负荷运转，我为留下的同事感到遗憾，因为他们的工作量翻倍了。”Will Powers继续表达自己的不满，“公关部门虽然不能直接创造利润，但运营成本很低，把我们裁掉根本节约不了什么成本……我依然热爱PS，但它的成功正受到来自索尼内部的阻碍，我不是在发泄，而是出于真诚的担忧。”

当年，《MLB: The Show》开发主管Chris Cutliff曾提出支援、宣传部门应该要和开发部门一样发奖金，这在SCE内部并没有先例，尽管申请报告两次被退回，但是Cutliff依旧坚持己见，“业绩是整个团队共同做出的，不给支援、宣传部门同样的鼓励有失公允。”最终他如愿以偿。这一事件证明了圣迭戈制作室良好的开发文化和团结的氛围，而如今这一价值观却受到了结构性裁员的冲击。客观地说，索尼麾下的王牌制作组依然在招兵买马，像顽皮狗、圣莫尼卡制作室还在招募整个产业最优秀的人才，索尼在开发资源投放上的倾斜，是造成圣迭戈制作室未能如期推出《勇士之巢》的一个深层次原因。如果说圣迭戈制作室正受困于削减成本之痛，那么，Idol Minds则承受着因为自己太过宏大的目标而造成的举步维艰，社交元素和云存储看上去很美好，但终归知易行难。


■《勇士之巢》游戏截图。



■PSV版的《勇士之巢》。



■Will Powers的照片。

迷雾重重

《勇士之巢》的背景被设定在中世纪，几个王国之间陷入战争边缘，而策划这一切的是来自地狱深渊的黑暗魔王，因此，王国的英雄们将穿梭在风土人情迥异的众多城市和地下城之间，阻止战争的爆发，最终深入地狱深渊，铲除最后的魔头。即便是很少接触动作扮演游戏类型的玩家，对这样的世界观也不会感到新鲜，在老套的剧情之外，《勇士之巢》最大的特色莫过于浓厚的社交元素，Mark Lyons 特别强调本作并非是融入若干社交元素那么简单，而是一款彻头彻尾为玩家社交打造的专属游戏。游戏从《废墟》更名为《勇士之巢》，最重要的原因就是"巢穴"将在游戏系统中处于核心地位，玩家可以创造并拥有自己的巢穴，同时，可以和同伴骚扰或进攻对手的巢穴，如果玩家希望拥有珍稀的武器道具以及将角色成长到顶级，只通关单人模式是无法实现的。

在《勇士之巢》的场景中，有不少可以破坏的环境，游戏同样使用了 Havok 物理引擎，使其具有真实的物理表现。就像其他动作角色扮演游戏一样，玩家可以选择若干职业，本作提供了深度的角色成长系统，尤其注重动作元素。X 键为普通攻击，方块键是连击，搭配不同的按键组合，可以使出多种攻击方式，三角键则是将敌人踢开，或是直接踩死对方，还可以将一些可破坏的建筑物踢塌，如果玩家选择武士，三角键的功能是发动盾牌攻击。Mark Lyons 之所以对游戏 2011 年 E3 展演示不满，主要原因是来自媒体的反馈，不少记者认为游戏只是一款不过不失的地下城砍杀类作品，而且 PS3 和 PSV 之间跨平台的 Cross Play，已经在不少游戏中得以实现，《勇士之巢》并未表现出太多独一无二的风格。对此，Mark Lyons 表现的信心十足，因为有关游戏最核心、最具竞争力的内容并没有在演示版中亮相。

本作在社交方面的尝试可谓大刀阔斧，按照 Idol Minds 设计主管 Jeff Litchford 的话讲，社交系统分为三个层面，最初级的内容是，玩家可以选择合作或者竞技通关，《勇士之巢》支持在线交易和语音聊天，玩家可以便捷的将游戏进程显示在社交媒体上，比如脸书或者推特，制作团队甚至考虑加入对一些国家本地社交媒体的支持。第二个层面是，游戏拥有一个强大而容易使用的编辑器，允许玩家创建属于自己的，名为"巢穴"的地下城，在迷宫深处放上珍贵的装备，等待其他玩家前来挑战，也可以去探索和进攻其他玩家的"巢穴"。此外，游戏还支持云存储功能，存档兼容 PS3 和 PSV，玩家可以在两台机器间自由切换游戏。Jeff Litchford 强调，《勇士之巢》的游戏理念就是：玩家并非是在独自冒险，其他玩家也是你的竞争对手，你可以帮助、阻碍甚至杀死他们，而让自己从中受益。

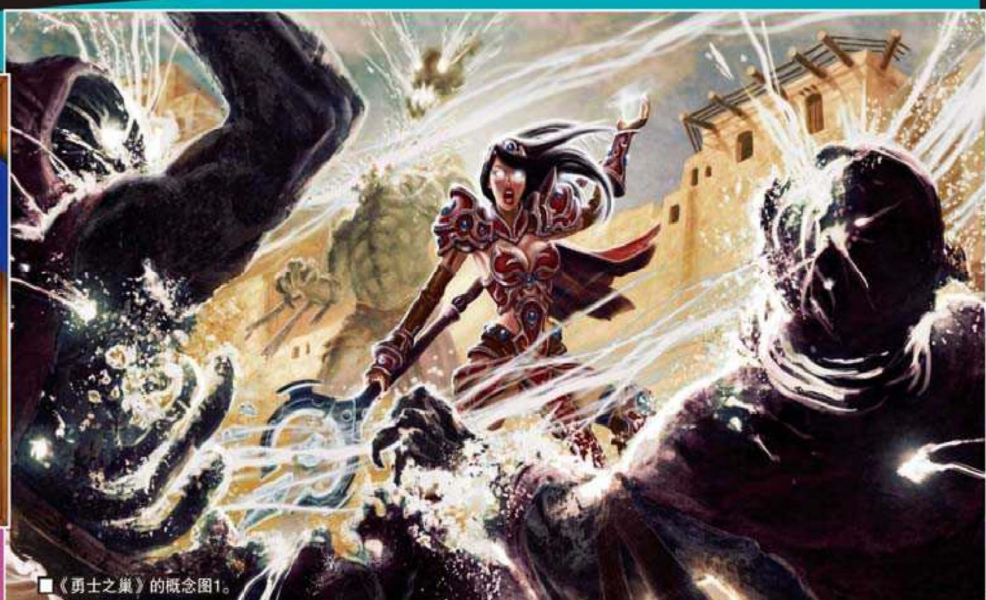
真正可以体现 Idol Minds 的雄心壮志，另一方面，又超出了他们制作能力的内容是游戏社交系统的第三个层面："如同单机游戏般的网络功能"。Mark Lyons 心中的宏大蓝图是《勇士之巢》的玩家使用统一的全球服务器，在游戏过程中，可以实时显示玩家好友的状态，随时进入或切换其他玩家的巢穴，游戏的读取时间不会超过 30 秒。制作团队的目标是游戏存档的大小少于 250KB，玩家自制的巢穴地图数据容量也很小，甚至使用 PSV 的 3G 网络就可以轻松上传。即便玩家不是 PS+ 的用户，一样可以享受到云存储功能。此外，制作团队还希望游戏的 PSV 版本将充分使用这台掌机的全部功能，比如前后触控屏、摄像头等，游戏的地图编辑器"如同《小小大星球》的编辑器般强大、易用"，Mark Lyons 在接受采访时透露，由于 PSV 天然支持触摸操作，因此玩家在上面制作"巢穴"会显得更加得心应手。

要实现"不需要等待，无缝接入，如同单机游戏般的网络游戏体验"，不仅仅是多添置几台服务器，或是进一步优化网络代码那么简单。事实上，目前几乎没有游戏可以成功做到这一点。当年，索尼欧美两地的团队倾全力支持和推广《小小大星球》的 Game 3.0 理念，《勇士之巢》显然不能获得如此高规格的待遇。在游戏开发过程中，层出不穷的创意，野心勃勃的计划，固然不是坏事，但懂得取舍，对好想法和独特的点子做"减法"，才是游戏制作人的应尽之责。长期从事中小型游戏开发的 Idol Minds，初登上游戏产业的中央舞台，如同刘姥姥撞进了大观园，兴奋之余而无所节制，要知道，很多登山者无法登顶，并非体力不够，而是发力过早。卧薪尝胆多年的 Mark Lyons，虽然雄心勃勃，但终究缺乏驾驭大制作的能力，而这一弱点，最终将 Idol Minds 置于空前危险的境地。

《勇士之巢》的引擎和单机内容的开发进程比较顺利，这让 Idol Minds 上下感到信心十足，于是他们又同 SCEA 签署了一份新的外包协议，制作《瑞奇与叮当 高清合集》(The Ratchet & Clank Collection)，虽然工作并不繁杂，但将有限的开发资源分散的作法，还是会让人质疑 Mark Lyons 是否过于盲目乐观。不过，就《瑞奇与叮当 高清合集》本身的游戏素质而言，Idol Minds 确实打了一场漂亮仗，游戏开发周期只有 10 个月，实现了《瑞奇与叮当》三部曲 60 帧的纯高清画面效果，同时支持 3D，《瑞奇与叮当 3》还提供了 8 人联机对战的功能，各方面的表现都令人满意。遗憾的是，Idol Minds 的主业却屡受打击，当《勇士之巢》的开发进入中期攻坚阶段后，引擎执行效率不佳，PSV 和 PS3 的 Cross Play 表现低于预期，随着各种问题爆发出来，Idol Minds 和圣迭戈制作室的关系也出现了裂痕。



▲Idol Minds的首款IOS游戏《Linked Together》。


■《勇士之巢》的概念图1。


■《勇士之巢》的概念图2。



■未更名前的《废墟》。


■《勇士之巢》的游戏截图1。



■《勇士之巢》的游戏logo。


■《勇士之巢》的游戏截图2。

在2011年E3展上，游戏媒体普遍认为《勇士之巢》是一款传统而缺乏亮点的地牢类动作角色扮演游戏，索尼出于宣传策略的考虑，并未透露太多有关社交的新特性，心有不甘的Mark Lyons在接受媒体采访时，透露了有关多人游戏和社交系统的大量内容，甚至是一些尚未决定的细节，比如游戏存档大小，读取时间以及是否支持PSV的3G机能，Mark Lyons全部给出了肯定的回答。然而，多人游戏部分主要是圣迭戈制作室负责的内容，制作团队对于Mark Lyons的口无遮拦深感不满，更令他们被动的是，很多社交特性尚处在讨论之中，根本没有最终确定，Mark Lyons的提前表态让制作团队不得不硬着头皮去尝试。更关键的问题在于，2011年年底，索尼高层决定对PS Move的几个项目追加更多的预算，《勇士之巢》虽然没有被冷落，但显然不可能获得更多的开发资源，而游戏在社交和网络方面宏大的目标，早已超出了圣迭戈制作室和Idol Minds能力控制的范围。

对于《勇士之巢》开发工作陷入停顿，业内有两种传闻。其一是，由于索尼同暴雪公司洽谈成功，《暗黑破坏神3》登录PS3、PS4主机，前者也投入了部分资金用于协助开发，并以此获得了部分独占内容。考虑到《勇士之巢》的游戏类型与《暗黑破坏神3》重合，但影响力却不可同日而语，所以索尼不再支持《勇士之巢》的开发工作。然而事实上，《勇士之巢》是一款主打PSV平台的作品，作为索尼第一方的游戏品牌，不可能轻易放弃，何况动作角色扮演游戏市场并不拥挤，容得下两款同类型的游戏。另一个传闻是，Idol Minds对于《勇士之巢》的制作早已三心二意，他们希望转型为一家专为IOS和安卓系统开发游戏的生产商，这种猜测显然是把结果当成了原因，恰恰是因为Idol Minds在《勇士之巢》上败走麦城，他们才充满遗憾的退出了主机游戏开发领域。

2012年初，《勇士之巢》的开发工作进入了死胡同，两个制作团队都意识到先前计划的大量社交和网络功能，很难在游戏中被加以贯彻和兑现，一方面是技术原因，一方面是缺乏相关的开发资源。在索尼的内部计划中，《勇士之巢》应该是在PSV欧美发售后的一个季度内问世的，现在，最乐观的估计也是在2013年年末才有可能制作完成。眼看着索尼全球制作室的中期评议就要开始，Idol Mincs只得重回游戏的单人部分，试图通过修补来让索尼高层看到游戏业已存在的亮点，然而这项计划最终失败了。索尼高层相当不满意Idol Minds的制作进度，认为他们不但违反了合同约定，而且已经不可能顺利完成该项目，最终决定让这家合作多年的公司出局。2012年4月，SCEA决定终止同Idol Minds的合作，将《勇士之巢》彻底转交给圣迭戈制作室负责。

Mark Lyons投入了几乎全部的赌注，最终面对的是满盘皆输的惨淡局面，失去了《勇士之巢》的项目，Idol Mincs的资金只够公司勉强运转半年时间，他们必须在短时间内找到新的开发合同，然而做到这一点又谈何容易。如果当年Mark Lyons能够稳扎稳打的留在PSN游戏开发领域，Idol Minds今日的局面或许会是另外一番图景，可是商业历史不容假设。此时，Mark Lyons面临着两种选择，一个是彻底关闭公司，另一个则是退出电子游戏市场，转型为规模和运营成本更小的手游公司，但这也意味着要裁减大部分昔日的战友。最终Mark Lyons向现实低了头，公司裁掉了一大半员工，专注于制作IOS等手机游戏，为了尽快获得运营资金，他们开发了一款典型的三消游戏《Linked Together》，在苹果的App Store上取得了不错的销量。

2013年初，Idol Minds宣布同一家第三方发行商达成合作协议，制作一款3A级别，融入丰富社交元素的——手机游戏。在经历了一年多的原地踏步后，目前圣迭戈制作室正在加快《勇士之巢》的开发工作，在去年底他们对外公布了一段游戏视频，重新唤起了不少玩家的期待之情。考虑到PSV平台缺少美式动作角色扮演游戏，《勇士之巢》被取消的可能性很低，但硬币的另一面是，随着提供创意和整体架构制作的Idol Minds的出局，游戏从风格到内容上肯定会发生明显的变化，此前圣迭戈制作室并没有推出过角色扮演类型的游戏，他们是否会延续Idol Minds在网络和社交方面的探索也值得怀疑。一个好消息是，公司所在地同在圣迭戈市的网络游戏制作精英SOE可能加入游戏的开发工作，他们曾在PSP上推出过ARPG游戏《未名传说》。

吞噬神灵的新篇章



早在2011年TGS上就公布了消息的《噬神者2》却一直没有确定发售日期，断断续续公布的若干消息吊足了玩家的胃口，不过由于其预定PSP/PSV双平台发售，再加上前作的质量不俗仍然吸引了大批玩家的关注，下面就将所有消息一网打尽，请大家尽请期待这一道狩猎盛宴。

文 半夏 美编 澄香

ACT	噬神者2			存档载体未定
	God Eater2			容量未定
	NBGI	预定2013年内	日版	1-4人
售价未定		对应周边未定		对应玩家年龄未定

全新的世界

西历2074年前作故事的三年后，世界的安全仍然被神秘生物“荒神”威胁，作为芬里尔本部直属研究机关的“弗莱娅”所属特殊部队“布兰特”一员的主角来到了极东地区，这里充满了被谜之红雨淋到而凶暴化的“感应种荒神”，以及被不治之症困扰的人们……从故事情节可以看出，本作不仅仅会加入新的“荒神”，同时还会出现与以前相同类型“荒神”的感应种。

全新的地图

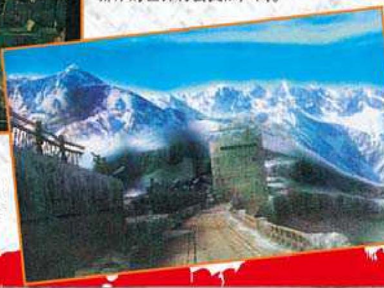
在本作中战斗的舞台来到极东地区，全新的地图带给玩家和前作的完全不同的感受！


“弗莱娅”的独体机动支部


巨大的水坝


烈火中的街道

◀荒废的未来都市风景沿袭前作设定，新作的世界将会更加广阔。


▶新增场景“苍冰の峡谷”，该地图整体采用直线型设计，比较适合超远距离的设计系武器发挥其特点。

黎明亡都


概念插画


由于荒神的突然来袭被人们放弃的都市

▲原本发达的都市因为荒神的来袭而化作废墟，甚至基本没有人类的气息。请将这些嚣张的荒神一起消灭吧！

▲圆形的屋顶仿佛曾经是充满活力的植物园，建筑内非常宽广极容易成为受伤的荒神躲藏的地方！


几乎全毁的图书馆

被破坏的建筑物仍然保持着植物园的风貌

昔日的这里似乎非常繁华，玩家似乎能在水边、图书馆、植物园等等各种各样的地区展开战斗。

极东支部的外围战场

全新的地图“创痕的防壁”，在噬神者和一般居民居住的极东支部外围，是人类的防御线。防壁外围已经被荒神侵占，十分危险。


决不允许突破的防御线

▲防壁内侧是极东支部的内部，深处有芬里尔极东支部的中央设施，在外围是居住区，有许多居民住宅。

◀▼从出击大门看到的景象——一片废墟，为了除掉装甲壁不能击退的荒神，噬神者们开始了战斗。


防壁对面有危险！

▼只要一踏出大门就是战场，如果噬神者们失败的话，人类就会灭亡。

迫近的荒神！在据点面前的战场？


已经废弃的旧前线基地仍然存在前的战场？

▲过去曾经建立起来的和荒神战斗的设施已经被大火烧毁，如今只剩一片废墟。

全新的主角和同伴

作为玩家分身存在的主人公是特殊部队“布兰特”所属的新世代噬神者。动作表现力与前作相比有所提升，人物表情的表现力也有大幅的进化。玩家们可以对人物创建时的各种要素进行一下期待。

特殊部队“布兰特”所属的女性主人公





特殊部队“布兰特”所属的男性主人公



尤利乌斯·威士康蒂

声优：浪川大辅

『为了不让他人牺牲，我将奋战到底。』





特殊部队布兰特年轻的队长，20岁。作为布兰特最初的适合者，具有非常高的战斗能力、军事判断力和决断力，对于以主人公为首的所有队员都非常珍视。

希艾露·艾岚森

声优：能登麻美子

『你和我只是同属布兰特的队员，除此之外的任何关系都没有必要。』





特殊部队布兰特的队员，16岁。布兰特的第二位适合者，担任尤利乌斯的保镖兼杂物处理，总是在意尤利乌斯的安危。虽然平日很少说话，总是很沉稳的样子，但是也有强悍的一面，一旦尤利乌斯陷入危险就会立刻掏出枪来迎击敌人。

基鲁巴特

声优：森川智之

『我只是对这个小子感到很生气，所以揍了他……』

特殊部队布兰特的队员，22岁。在古拉斯格支部有着五年实战经验的实力派，在任务方面是可以依赖的大哥哥，但偶尔会和团员发生冲突。

这个锐利的视线望着的是?

全新的武器



喷射锤





本作在前作短剑、长剑、大剑的基础上增加了全新的近战武器——“喷射锤”和“蓄力枪”，相信这两者的加入也将会给玩家带来更多的作战配备选择，使玩家能够更加从容的面对新的挑战，下面就让我们一起来看一下吧。

蓄力枪

大幅强化直线攻击动作的新型武器，可以通过“蓄力”对荒神的弱点部位造成连续伤害。



蓄力枪（チャージスピア）

蓄力枪是适合擅长攻击和移动同时进行的类型的神机部件。下面为大家介绍蓄力枪的攻击动作，以及部分必杀技。

基本 刺

▲以枪尖的点为攻击中心的点击，针对敌人的弱点进行攻击能取得不错的效果！

基本 横扫

▲挥动枪身，能够对枪尖划过的轨迹上的敌人进行攻击。由于蓄力枪攻击的广范围能够对群聚的小型荒神一网打尽，也能有效应对速度快的敌人。另外还有纵向挥动的动作。

基本 蓄力滑行

▶放开□按键的话，就能发动高威力的突进戳刺，突进后可以再接其他技能。

▼跳跃到空中之后，对斜下方进行滑翔攻击。不仅可以作为空中的强袭手段，也可以作为移动手段，是机动性非常高的技能。

刺（滑翔）

▶长按□按键就能进入滑行状态，可以一边滑行一边移动。

基本 后空翻

▲向后跳后发生的特殊动作，也能在跳跃过程中进行攻击。

必杀技

▲注重攻击次数的必杀技，在使用枪戳刺的同时能量刃仿佛追踪一样向目标进行戳刺。

▲从空中向下急降，进行强力戳刺的必杀技。升级之后，在落地时会发生冲击波。

▲注重威力的必杀技，将压缩的破坏力量压入敌人身体，使其过一段时间后发生爆炸。

◀重视攻击次数的必杀技。在空中挥舞枪身，用发生的能量刃进行广阔的范围攻击。

近代兵器类型

和弗莱娅支援类型稍微有些不同的蓄力枪，以前公布的PV中艾莉娜使用的就是这个装备。

弗莱娅支援类型

以纯黑和白银为基调，拥有干练外形的蓄力枪。大概是主人公所属的弗莱娅旗下特种部队布兰特的标准装备吧。

近代兵器类型

比弗莱娅支援类型稍显粗旷的蓄力枪，以前公布的PV中艾莉娜使用的就是这个装备。

蚩尤类型

从外形看好像是使用蚩尤的荒神素材打造的，前作中也有蚩尤种的武器，它们的技能也许有相似之处？

喷射锤（ブーストハンマー）

喷射锤是在和荒神近距离战斗时能发挥威力的神机部件。这次为大家介绍其丰富攻击动作中的四种基础攻击以及利用喷射器之后的三种特殊技，另外还有进化之后的必杀技，请一起来看一下它那爽快的攻击吧！

▶从上到下挥舞，在空中进行叩击之后可以和地面攻击形成连击。

基本

基本

▲主要的攻击方式是地面的水平攻击，既能从左侧也能从右侧攻击。

用超速的打击进行攻击！

必杀技

无论是只用一个按键就能使出的通常攻击还是进行蓄力才能使出的特殊攻击都能随着玩家的战斗进化成必杀技，这是本作的基本系统。新武器自然也有各种各样的必杀技，喷射锤并不仅仅拥有攻击力强化的技能，还能改变攻击方向，了解技能特性，随机应变地使用，就能使战斗向有利方向发展。


▲强化的喷射突袭，即使受到攻击也不容易硬直。


◀连击的最后一击变成锤子向上挑起的跳跃攻击。


▶强化的空中攻击，叩击之后冲击力仿佛像喷泉一样涌出。

喷射枪外形公开！

喷射锤是本作全新登场的武器，和之前的锤子外形的大剑的固有动作完全不同，巨大的垂头是有特殊功能的喷射器，为突出这一功能设计方面也有所创新，另外也有使用荒神素材制作的喷射锤，也许会有什么特殊的技能也说不定。


弗莱娅支援类型

弗莱娅旗下所属的特殊部队布兰特支援类型，变形之后背面的大型喷射器会飞出之后组合起来。


近代兵器类型

模仿前作中的锤子外形的大剑造型，也许不只是外观，还拥有像前作那样阻止敌人前进的技能？


金刚类型

外形酷似荒神金刚的喷射锤，巨大的球状喷射器是其最大的特征。



▲在空中横向挥舞，能够攻击到比较高大的荒神头部。



▼从下往上的挑击，对于位置很低的对手来说威力巨大。





▲按下□键就能使出高速的打击，在耐力用完之前可以无限连打，也能接喷射突袭和喷射冲击形成连击。

按下△键



▲按下△键就能用高速突进进行叩击，不只能进行强袭，还能和喷射冲刺连携回避敌人的反击。



▲在喷射冲刺和喷射突袭的动作中同时按下R键和□键就能使出高威力的攻击——喷射冲击。攻击动作稍稍有些长，因此十分重视使用时机。

全新的荒神

宛若鳄鱼一样的外形，中型新种荒神“乌考法萨拉”，体型不算高大但身体很长，和过去的荒神形象完全不同，背部的扇叶形状器官是它最大的标志，全身都会进行放电击攻击，要十分注意！由于它被设定为在水中的荒神，所以在本作中看来会有可以移动到水边的全新地图。

乌考法萨拉




▲▶大而锐利的巨口，靠近它的人会被无情吞噬。虽然体型不大但要和它对抗也是一番苦战。

造物主


有着仿佛石膏像一样的人面，长长的脖子以及充满力量的前足，这正是全新的荒神——造物主的外形特征。前足内部有着可以伸缩的肉块，对其进行不断攻击的话会从金黄色的眼瞳中喷射出冷气。

本作最先公布的宣传影像中，我们只能看到一名日本古装女子惊鸿一现的身姿，除了知道这是一款ACT外，连其基本玩法都完全没有头绪。近日官方放出了其人设与战斗图，PSV的官方网络发布会上也公布了实际战斗影像，得知这依然是一款狩猎风格的动作游戏，这次“前线”就披露一下它的整体轮廓。

讨鬼传 TOUKIDEN

文 胧月 美编 咕噜

ACT	讨鬼传			存档载体未定
	讨鬼传			容量未定
	Koei Tecmo Games	预定2013年夏	日版	1～4人
售价未		对应周边未定		对应玩家年龄：未定

序章

古来，有一群与被称为“鬼”的异形生物作战的斗士
人们称之“鬼府”
漫长的1000年来，鬼府都从历史的背后舞台默默地守护人世
可是，太平时代结束，巨大的灾厄突然降临
时空歪曲，天地绽裂，各地出现不似人间的异界
前所未有的大量鬼怪从异界蜂涌而出
广阔的土地被鬼支配
鬼府把幸存的人们接入自己的据点，与鬼展开激烈的战斗
七天七夜短暂而白热的激战后，总算守住了人类的势力圈
之后经历了灾厄“大祸时”
鬼府作为守卫并治理人间的组织
站到历史的正面舞台上
这样又过了8年……
至今仍有鬼府战士被不断地派遣到前线
为了保护人类世界不灭
鬼府的战士们啊，去谱写讨鬼的英雄战史！

四人联机的狩猎游戏

鬼府成员可最多4人组成讨伐队祛除鬼怪。在单人模式下，玩家可以与委任CPU操作的AI角色组队，当然如果对自己的技术很有自信，也可单枪匹马挑战任务；联机模式下，则可与你的朋友或家人组队，协力对抗巨大的敌人。

使用多种武器

不同的武器均有各自的攻击方式，寻找自己中意的战斗方式是游戏的乐趣所在。

享受部位破坏的爽快！

女性角色

角色作成

原创角色自然可以自行设定外观和声音，狩猎游戏必备的大量装备收集自然也会把角色装扮得富有个性。

男性角色

本作中玩家扮演被称为“鬼府”的战士，作为鬼府中的新人，玩家要以保护民众为己任，选择趁手的武器与灭亡世界的恶鬼作战。武器包括太刀、弓、长刀等日本古典武器，利用它们破坏鬼的手腕、腿等特定部位，最后予以净化，从根源上切断鬼的生命能量。

切断、穿透、打碎！

打倒鬼怪的前提是破坏其身体的各个部位，这些部位当然也不会那么脆弱，需要伤害累积到一定程度才可完成破坏。本作的攻击动作在强调爽快感的同时，也注重武器的重量感和砍杀怪物身体时产生的阻滞感，整体手感应该相当不错。

PSV和PSP的跨平台联机

跨平台发售的本作不仅支持PSV和PSV、PSP和PSP这样的同机种联机，甚至还允许PSV版和PSP版的跨平台协力，这样国内的PSV版玩家也不愁身边找不到战友了。

▲不管身边的朋友持有哪个版本，都能轻松联机合作。

剿灭巨大的鬼怪

锋利的太刀可较为轻松地破坏鬼怪的腿部，随着部位的破坏，鬼怪的战斗力也会得到削弱。

NPC 角色介绍

在跟随玩家作战的鬼府成员中，目前公布了3名NPC角色，他们分别是弓手那木、铁拳富岳和太刀使樱花，这三人的原画插图由《爱夏的炼金工房 黄昏大地之炼金术士》的人设画师左绘制，下面就来看看他们各自的立绘和插图吧。

那木

强大而治愈的姐系角色

百步穿杨的弓手，在各方面的学问上都很富造诣，并以对鬼怪的研究为生。冷静且柔和的待人方式，令她备受周围人的信赖和倾慕。不过作为一名学者，她也时不时会表现出孩童般的对未知事物的好奇心。

富岳

灼烧灵魂的红莲之火

以一对拳头纵横战场，痴迷于战斗时的喜悦感。他的言行举动较为粗暴，但是很会照顾朋友，被周围视为兄长般的人物。

樱花

绚烂绽放的战场之花

实战部队的主攻手，使用太刀作战。其剑术水平在组织中无出其右者，不惜舍弃生命也要保护民众和家园。

威胁人类生存的鬼怪

说到日本的鬼，一般浮现出的形象就是长着犄角和长牙、体型巨大的人型怪物，然而本作中的鬼拥有更多形态。既有业焰魔这样的人型鬼，也有蜘蛛形态的深渊、小鬼形态的饿鬼等鬼怪。与这些强大的怪物作战时，必须通过反复实战来掌握其行动模式。

大型鬼 业焰魔

应该是地位相当高的鬼怪，目前还未公布其详细情报，不过猜测其大概与《怪物猎人》中的雄火龙地位相当。它压倒性的巨体能像碾压蝼蚁一样地消灭人类，如何与之对抗呢？

小型鬼 饿鬼

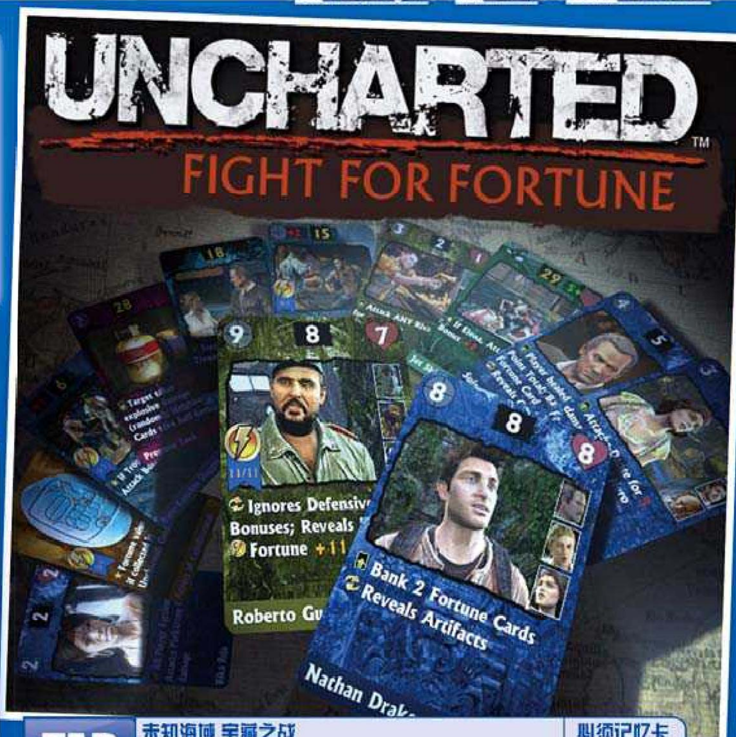
体型较小的杂兵级怪物，虽然个体战斗力不强，但以量取胜。当玩家与BOSS作战时，它的存在也会相当烦人。

大型鬼 深渊

有着狮子般的头颅、蜘蛛体型的巨怪，日本民间也将其称作“牛鬼”。它的武器是镰刀状的锐利钩爪，可轻易撕碎战士们的身体。

文 Red Tiger　编 苍宫　美编 心の永恒

本作是由人气游戏《未知海域 黄金深渊》所衍生的一款卡片游戏，玩法简单的同时也不缺乏深度。除了系列的主要角色外，各位反派也会在游戏中登场，让玩家可以从另一个角度了解这些经典角色。港版包含中、英、韩文3种字幕，非常体贴国内玩家。宝藏猎人模式是本作最大的玩点之一，而两个后续的DLC还能让游戏时间翻上一倍（每个扩展包22港币），再加上非常容易获得的奖杯，本作堪称PSV平台不可多得的出色卡片游戏。



TAB	未知海域 宝藏之战			必须记忆卡
	UNCHARTED: Fight for Fortune			261MB
	SCEH	2012年12月4日	港版	1～2人
	零售版：–/下载版：38港币	无对应周边		对应玩家年龄：13岁以上

上手指南

●卡片的种类

玩家在游戏中一共可以使用三种类型的卡片——派系卡、宝藏卡和资源卡。派系卡相当于玩家操作的角色，执行攻击、防御等主要行动，与对手或对手的派系卡进行战斗；宝藏卡可以让玩家获得数量不等的宝藏点，执行特定的行动时会消耗；资源卡可以用在派系卡上，也可以直接发动效果，能强化角色、攻击或给角色增加一些特殊效果等，作用非常广泛，但绝大部分资源卡片都需要消耗宝藏点才能打出。

派系卡

派系卡具体分为三种派系，即英雄派系、反派派系和佣兵派系，实际上在使用上并没有什么不同。任何一张派系卡至少都有五个要素，即派系基础点数、攻击值、体力值、技能以及名称。派系基础点数为当前卡片的消耗值，玩家想要将该卡打到自己的卡片区时，就需要消耗相应的派系点数；攻击值和体力值表示该派系卡片的基本攻击力和体力；技能表示该派系卡片所附带的一些特殊效果，达成条件会自动生效，例如打出时自动存入两张宝藏卡等；名称即该卡片角色的名字，这会影响到部分技能或连续技效果的触发。



宝藏卡

宝藏卡的作用比较单一，就是让玩家获得一定数量的宝藏点，然后消耗宝藏点来发动资源卡的效果。宝藏卡中还包含一种比较特殊的古物卡，这种卡片除了宝藏点数值比较高以外，还会附加一定的特殊效果，例如能对所有卡造成25点伤害的黄金雕像古物卡。每位角色只能装备一张古物卡，且在持有的情况下打倒对手也无法存入成宝藏点（必须依靠角色的技能来存入）。当然，古物卡的数量比较少，即使是玩家获得后，抽到的概率也不会高。至于如何将宝藏卡存入到自己的宝藏点中，有以下两种方法：



1. 直接将其放到画面下方的宝箱内进行即时存入，玩家可以立刻获得5个宝藏点。这样的好处在于立刻生效，但获得的宝藏点固定为5，无论该卡上的原宝藏点是多少。

2. 将宝藏卡放在玩家已放置在卡片区的派系卡下，待将对方的派系卡打倒，或者触发一些派系卡或资源卡的技能效果时，卡上的宝藏点数会自动计算给玩家。这样做虽然不会立刻获得宝藏点，但能获得与宝藏卡同等值的宝藏点。

资源卡

资源卡可按照作用分为直接伤害系、攻击系、防御系和行动系4种类型。玩家在每回合行动时，都可以消耗宝藏点来发动至少一张资源卡的效果。注意每张派系卡最多只能放置一张攻击或一张防御的强化资源卡，如果玩家要更换的话，之前放置的同效果资源卡就会被替换掉，在放置资源卡的时候，一定要注意考虑资源卡的效果，避免浪费宝藏点。以下是所有种类资源卡的特点。



直接伤害系

1. **陷阱类**：打出后放在对手的空卡槽中，一旦对手放置卡片上去立刻受到伤害，且该伤害优先于派系卡的一切技能。

2. **灾害类**：打出后直接对目标卡片造成伤害，是最好用的伤害系卡片。

攻击系

1. **武器类**：强化卡片的攻击力，其中有部分卡片放置在特定的派系卡上会有攻击伤害加成。

2. **攻击载具类**：除了能增加攻击力外，还附带每回合增加固定伤害的能力，另外部分卡片装备后只能攻击一次，攻击后会自动丢弃。

3. **攻击类**：与《未知海域 黄金深渊》有联动，在取得该作特定奖杯的情况下攻击力会翻倍。

防御系

1. **防御载具类**：特点是装备后立刻增加防御力，且放置在特定派系卡上的话，防御力有加成。

2. **防御类**：和防御载具类类似，有部分卡片附带特定派系卡回复体力的效果。

3. **装甲类**：非常实用的一类卡，只要不被破坏的话，每回合都会自动回复所有防御力，同时还会附带一些特殊效果，不过消耗宝藏点也较高。

4. **掩护类**：同防御类，单纯地增加防御，部分卡不用消耗宝藏点，战斗前期用得比较多。

行动系

非常特殊的一类卡，效果从偷取对方宝藏卡、直接对特定卡片造成伤害，到回复指定卡片体力等应有尽有。缺点是大部分卡全是以辅助效果居多，在敌人较多的情况下使用效果不好，实际使用的场合不多。

即时效果和持续效果

出场效果指的是出场时即可触发的技能，例如德瑞克的出场存入两张宝藏卡等，这些技能如果在出场时没有达成可触发的条件，则不

会生效。每回合的效果表示要在玩家打出该卡片后，进入下一回合，玩家的行动开始前，才会自动生效一次，最常见的就是每回合自动存入一张宝藏卡的效果，当然也有攻击时触发效果的技能。这两种效果在技能前会以特殊的图标显示，玩家可自行查看。

关于连续技



当有特定关系的卡片临接放置在场上时，就会形成连续技。连续技奖励有三种效果：给卡片增加攻击、给卡片增加防御，或者每回合开始时自动存入一定数量的宝藏点。一张卡最多同时与左右两张卡片形成连续技，多张卡片获得同一种奖励时效果会累计，合理利用能让卡片的强度上升。每张卡可以达成连续技的角色会在卡片右边显示，在对战中持续点击卡片，能与该卡形成连续技的卡会晃动。另外，当形成连续技的卡片中有一张被击倒的话，连续技效果会立刻消失。

攻击计时器和即时伤害

通常情况下，卡片打出的第一个回合内，无论该卡有多强力，都是无法执行攻击行动的，除非卡片带有无视攻击计时器的技能，就可以在打出的第一个回合内进行攻击。即时伤害指的是打出时即可对对手卡片造成伤害的技能，这些卡有先发制人的效果，在战斗中灵活使用能够事半功倍。

体力和防御

玩家或卡片的体力直接显示在右上角，而防御力奖励则会以X+体力的形式表现出来（连续技防御奖励和防御力类似，也会一起计算在防御力内）。防御力奖励分为两种，一种是一次性的，打出后直接计算在玩家的防御力上，受到伤害后依次扣除相应的点数直到扣完为止；另一种会每回合自动回复，打出后在一回合内对手没有造成比该防御力更大伤害的攻击时，进入该角色的回合就会回复满防御力。在受到攻击时，防御力和体力依次按照“连续技防御奖励→资源卡防御力奖励→卡片体力”的顺序扣除相应的点数。最后要提醒玩家的是，连续技防御奖励每回合会自动回复，比起攻击奖励和宝藏点奖励来说要更实用。



●基本步骤

1. 打出并放置派系卡片

对战开始时，画面上会显示双方的体力和宝藏点，中央各有五个卡槽供玩家放置派系卡。玩家会有固定的派系点数，需要先从自己的派系卡堆中打出一张派系卡，放置到自己的卡槽中，打出成功时会消耗对应的派系点数。注意派系卡堆中使用的卡会在一开始随机抽取，每个派系固定4张，中途无法更换，觉得不满意可以选择保存退出再重新开始，这样使用卡会重新刷取，这也是本作中最基本的刷卡技巧。另外要注意的是，打出派系卡这个阶段是可以直接跳过的，有时候为了积累派系点数来打出更强力的卡片，也可采取直接跳过的行动方式。

2. 抽取宝藏卡

接下来玩家需要从3张宝藏卡中随意抽取一张，抽取到的宝藏卡可以选择即时存入到画面下方的宝箱内，或放置在任意已打出的我方派系卡下。抽取时玩家是看不到卡片的宝藏点的，不过一些派系卡的技能能在抽取前就翻开特定的宝藏卡，有利于玩家选到更好的宝藏卡。选定宝藏卡后如果直接拖拽到画面下方的宝箱内的话，无论卡片的宝藏点是多少，玩家都会立刻得到5点宝藏点。如果选择放置在派系卡下，玩家暂时无法获得宝藏点，而需要依靠一些卡片的技能或者让该派系卡打倒对方的派系卡，卡片的宝藏点才能存入给玩家，这样的好处是玩家可以获得卡上全额的宝藏点。一张派系卡最多能同时放置3张宝藏卡和一张古物卡。注意如果已放置宝藏卡的派系卡被打倒的话，所持有宝藏卡的宝藏点会全部送给对手，当然这对对手也是一样的，打出的时候一定要充分的考虑派系卡的防御能力。



3. 打出资源卡

选择资源卡与宝藏卡不太一样，玩家直接可以看到其效果，需从6张资源卡中选择一张打出。打出资源卡的时候必须消耗玩家的宝藏点，没有宝藏点的话就只能选择其中一张丢弃（将其放置到画面下方的垃圾桶内重洗）。每成功打出一张资源卡，系统会再补上一张。越强力的资源卡消耗宝藏点数越多，当然也有一些效果较低的资源卡不需要消耗宝藏点就能使用，这些卡片在初期没有宝藏点时作用尤为突出。注意，一回合只能打出一张资源卡是最基本的规则。

4. 战斗行动回合

当玩家打出资源卡后就会自动进入行动回合，我方的派系卡会依次攻击对手。如果对面有对手的卡片的话，会先攻击对手的卡片，没有则会直接攻击对手，扣减对手的体力。当我方所有卡片的行动执行完毕后，就会进入对手的回合。与我方一样，对手也是执行4个阶段的行动后，再次轮到我方，直到任意一方达成胜利条件为止。

胜利条件

在战斗中，并不是打倒对手就一定能获得胜利的。游戏中的胜利条件多种多样，难度也有高有低。如果一场战斗有多个胜利条件的情况下，玩家可以选择其中一个达成，无论达成哪一个都能直接获得胜利，以下是本作中的所有胜利条件：

1.打倒对手

最基本的胜利条件，击倒对手即可。

2.积累宝藏点

积累到指定数量的宝藏点，玩家可以配合一些每回合自动存入或出场时立刻存入宝藏卡效果的卡片来行动，一般有该胜利条件的战斗我方的体力都会强化。

3.生存指定回合

指定回合内玩家生存，无论剩余多少点体力。注意“X回合”表示要到对方行动完并进入玩家的下一回合开始才算达成，例如生存7回合，必须在玩家第8回合的行动开始时才会胜利。玩家可以配合一些炮灰类卡片来抵挡自身受到的伤害。

4.回合数限制

在指定回合内打倒对手，与指定回合内生存一样，要在玩家进入指定回合的下一回合行动前成功，否则即会判输。玩家往往需要搭配一些强力攻击组合的卡片，例如骸骨士兵等。

5.超量杀害指定数量卡片

表示玩家每打倒对手的一张卡片，造成的伤害必须达到负数以上，才能被成功计算在内，如果攻击力刚好和对方的防御力+体力相等的话，是不会算在内的。

6.超量杀害对手

需要玩家在击倒对手时，造成指定数值的超量伤害。例如指定超量杀害对手-7体力，攻击力至少要达到8点以上，攻击1点体力的对手才算胜利，否则对手会以体力1的状态无限复活。注意该伤害必须一次攻击内达成，两张卡片一回合内总和伤害达成条件是不算的。

7.超量杀害特定卡片

与超量杀害指定数量卡片类似，只不过需要杀害的卡片目标是系统指定的，杀害时也要达成指定的超量伤害数值。这种条件必须使用强力卡来达成，且卡片需要大幅强化。

8.卡片生存

保证指定的卡片在一定回合内

不被打败。指定卡片会在回合开始时就自动放置在场上，全力强化该卡即可。注意部分对手会使用伤害系资源卡，强化时最好能时刻保证卡片的体力+防御力在10点以上。

9.打出特定卡片

只要玩家打出指定卡片即可直接胜利。在有该条件的战斗中，我方指定卡片的派系点数每回合不会自动增加，初始派系点数为0，必须配合每回合自动增加或打出时增加特定派系点数的卡来达成。



10.杀害特定卡片

相当于超量杀害特定卡片的弱化版，只要打倒指定卡片即可胜利，比前者要简单很多。



么样的胜利条件都非常适用，通杀85%以上的战斗。当然，这3张卡的弱点也非常明显，高消耗和低体力，打出前需要承受对手的所有攻击，并且技能不但针对敌方全体也针对我方全体，出场后如果不能清场的话，被对手即时伤害卡打到很容易直接出局，所以打出后的第一个回合一定要强化防御力，特别是在不能清场情况下。但一旦成功打出后控场，那胜利基本就是玩家的了。

●模式介绍

宝藏猎人模式：本作中最具可玩性的模式，在此可以挑战不同级别的宝藏猎人，成功击败对手的话，过关时能随机抽取一张新卡作为奖励。每名宝藏猎人至少有3～5张新卡可供玩家抽取，也就是说同一名猎人至少要打倒3～5次才能集齐他所携带的所有卡片。获得的新卡可以随时供玩家使用，越往后的猎人强度越高。

多人游玩模式：可以在线与其他玩家进行对战，同时也能查看自己在线模式下对战的排行情况。本作中在线对战模式和线下模式是分开的，两者可以同时进行并切换。注意派系卡编辑器效果只能在在线模式中生效。

快速对战模式：快速与宝藏猎人模式中被打倒的猎人进行对战。

选项：可以更换游戏的背景、卡片图案以及显示的个人造型，这三种奖励要素可以通过挑战宝藏猎人模式来不断获得新的内容。

卡片库以及解开锁定卡片：可以查看已经获得的卡片，还能编辑玩家的派系卡组，在与其他玩家进行对战时，未编辑入卡组的卡片是不会出现在玩家的卡片中。另外，在资源卡中有部分卡片会处于锁定状态，玩家想使用这些卡片的话，必须在《未知海域 黄金深渊》中获得后，与该游戏记录进行联动才能解开（两个游戏记录必须在同一张卡上）。游戏中一共有29张资源卡需要以联动的方式获得。

奖杯攻略

奖杯总数	15	铜杯	7	银杯	5	金杯	3	白金	0

●全奖杯路线

按部就班地进行宝藏猎人模式就可以解锁大部分奖杯，挑战所有的对手各五次即可拿齐“卡片艺术”、“改头换面”和“幕后花絮”相关的各种奖励要素。感觉吃力的战斗在开战前适当刷一下卡，并运用下面推荐的“骸骨士兵”战术进行控场压制，基本都能顺利通过。“超过9000”需要适当刷一下宝藏点，建议挑战难度较低的初期对手，玩家可以不击破敌人，安全快速地积累宝藏点。“小试身手”的在线奖杯反倒是最麻烦的一个，因为本作的在线人数很少，且连线经常出错，最好能够约个好友刷一下，只要在线对战胜利一次即可获得。下面的奖杯列表包括两个DLC扩充包，另外是否与《未知海域 黄金深渊》联动并不会影响本作全奖杯的获得。

全奖杯难度	3/10
全奖杯所需时间	约50小时
在线奖杯	1
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

推荐战术·骸骨士兵组合

推荐卡片：英雄卡——白金；反派卡——斯坎诺；佣兵卡——格拉札

这一系列卡片的特点在于高攻击力和超强的技能，出场时对骸骨士兵以外的所有卡片造成10点的固定伤害，除了特定经过强化后的对手，都具有一击必杀的效果。再加上3张骸骨士兵分别属于3个不同的派系，很容易连续打出，连续打出两张的情况下，即使是经过强化的角色也必定会被击倒。可以说是本作中最强的卡片组合，无论什



大师级宝藏猎人


金杯

取得条件：取得游戏中的所有奖励要素（不包括DLC扩充包）

奖杯说明：需在宝藏猎人模式中打倒17名对手，包括每名对手所有的比赛，合计85场。突然出现在你面前，追吧！



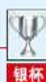
专业宝藏猎人


银杯

取得条件：与宝藏猎人模式中的全部17名对手至少对战过一次



超过9000


银杯

取得条件：在宝藏猎人模式下存入宝藏点的数量累积达到9001点



猎人执照


铜杯

取得条件：在宝藏猎人模式中完成与第一名对手的第一场教学战



卡片艺术


铜杯

取得条件：取得所有的卡片图案（共17张）

奖杯说明：在宝藏猎人模式中每一名对手都有一张卡片图案，击破后即可随机抽取，第五次抽取获得概率为100%。



追求造型


铜杯

取得条件：取得所有的个人造型（共17种）

奖杯说明：取得条件同“卡片艺术”。



卡片爱好家


铜杯

取得条件：取得宝藏猎人模式中的所有卡片（共39张）



幕后花絮


铜杯

取得条件：取得所有背景（共13种）

奖杯说明：取得条件同“卡片艺术”，将该模式下的前13名对手击破后即可全部获得。



改头换面


铜杯

取得条件：在选项中更改过玩家的个人造型、卡片图案或背景



大丰收


银杯

取得条件：将宝藏猎人模式中任意一名对手所持有的5张奖励卡片全部入手



小试身手


铜杯

取得条件：在多人游玩模式下进入连线对战并获得一场战斗的胜利



专业宝藏猎人Ⅱ


银杯

取得条件：与U2扩充包内的所有宝藏猎人对手至少对战过一次（DLC奖杯）



大师级宝藏猎人Ⅱ


金杯

取得条件：取得U2扩充包内的所有奖励要素（DLC奖杯）

奖杯说明：在宝藏猎人模式中打倒12名对手，包括每名对手所有的比赛，合计45场。



专业宝藏猎人Ⅲ


银杯

取得条件：与U3扩充包内的所有宝藏猎人对手至少对战过一次（DLC奖杯）



大师级宝藏猎人Ⅲ


金杯

取得条件：取得U3扩充包内的所有奖励要素（DLC奖杯）

奖杯说明：在宝藏猎人模式中打倒8名对手，包括每名对手所有的比赛，合计29场。

文 蜉蝣 美编 心の永恒

作为《世嘉全明星赛车》的续作，本作不仅是简单地加入新的角色和场景，如标题所示，新增加的变形功能使得本作在众多卡丁车游戏中脱颖而出，成为一款独具特色的赛车游戏。每位角色的赛车都加入了海陆空三种形态，玩家在游戏时需要切换成不同的形态以适应随时变化的场景。与前作相比，本作的奖杯难度相当之高，对自己操作技巧很有信心的赛车控们，强烈推荐来挑战一下本作的白金！



RAC	世嘉索尼克全明星赛车 变形			對需记忆卡
	Sonic & All-Stars Racing Transformed			1555MB
	SEGA	2012年12月19日	港版	1~8人
	零售版：299港币 / 下载版：232港币	无对应周边		对应玩家年龄：7岁以上

基础操作（默认设置）



键位	对应功能
按键 / 左摇杆	控制方向
右摇杆	特技翻滚
□	背后视角
×	使用道具
L	漂移 / 刹车
R	加速

模式介绍

单机模式



游戏的单机模式有四种World Tour，Grand Prix，Time Attack，Single Race。

World Tour

生涯模式，玩家大部分时间要在这里度过。World Tour里有10种不同的比赛模式，如下所示：

Race：最普通的道具赛，可以通过道具来陷害对手。

Traffic Attack：躲避赛，游戏里会出现大量的车子来制造障碍，有倒计时限制。这类关卡不需要太快的速度，不撞车才是最重要的，好在关卡里的障碍车出现的位置和大部分道具都是固定的，背版之后会降低一些难度。推荐角色Amy，Tails。（装备Handling mod）。

Drift Challenge：漂移赛，同躲避赛一样需要操控的关卡，同推荐Amy，Tails。

Ring Race：圆环赛，只有飞机形态可供使用，每穿过5个环可以获得一个加速道具。熟悉飞机的操作后，加上一定的背版其实很简单，在expert难度里漏掉一两个环也能拿到S的。

Boost Challenge：加速赛，这个模式路上有很多加速板可以使用，时间限制很短，但是处于加速状态中时间是不会减少的，务必踩到每一个加速板，推荐操控好的角色。

Battle Race：对战赛，使用道具消灭对手，最后存活的玩家胜利。或者跑完三圈得到第一名，不过在第一的位置的时候很容易被电脑围攻，所以还是躲在最后面等电脑自相残杀就好了。

VS：单挑模式。

Pursuit：打BOSS，最简单的模式，跟在Boss后面一直轰，Boss攻击里很低，中途还有大量的回复道具，想死也很困难。

Sprint：独自挑战影子，没有任何干扰。推荐角色Sonic（装备Speed mod）。

Boost Race：竞速赛，没有任何道具可以使用，考验玩家实力的模式，难度较高，同推荐Sonic。

Grand Prix

大奖赛，和8名电脑比赛（道具赛），四场比赛之后最高分数者获胜，不需要每场比赛都获得第一，难度很低。

Time Attack

时间赛，有4个级别的影子可供挑战。只推荐Speed mod Sonic。

Single Race

自由选择关卡和角色进行游玩的模式，没有奖杯。

联机模式

Race：道具竞速赛。

Battle Arena：纯道具赛，在一个固定区域使用道具消灭对手。

Battle Race：道具对战赛，同单机模式，最后存活的角色胜利。

Capture The Chao：收集外星人然后送到指定地点，网战独有模式。

Boost Race：竞速赛，不想被虐的话建议World Tour全星星收集之后再来打。



操作技巧

在赛车和赛艇的形态下，游戏的操作和一般的卡丁车区别不大，过弯的时候按L键保持漂移状态便可以积攒加速槽，再松开L键即可进行冲刺，加速槽一共能积攒到3级（视漂移时间和角色能力决定）。赛车或者赛艇腾空的时候使用右摇杆玩特技翻滚动作，落地后便能立即加速，这是游戏里必须学会的技巧。



在飞机的形态下，上下是反向的，不适应的玩家可在设置里修改。飞机在正常状态下翻滚是不加速的，只有用翻滚躲避掉即将撞到的障碍物才能获得加速（Reckless



Boost），在飞行状态下熟练使用 Reckless Boost 是拉开对手的重要条件，务必熟练掌握。

另外在飞机形态下穿过变形环的瞬间翻滚也能获得一次加速。

奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

前言概述

白金难度	8/10
白金所需时间	25 小时以上
在线奖杯	3
最少通关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	有
硬件需要	无

虽然只是一个休闲类的卡丁车游戏，但是游戏还是保持了 SEGA 一贯的高难度风格，单机部分的流程难度甚至超过有“反人类赛车”之称的《反重力赛车》。好在游戏中并没有浪费时间的刷子奖杯，操作技巧好的玩家在适应游戏之后一星期内白金也并不是难事。

首先建议玩家入手游戏的时候尽量入和自己 PSN 同服的版本，安装游戏自带的特典 DLC 后有奖杯 BUG，能使白金难度降低很多。有 DLC 和没有 DLC 的白金难度是完全不一样的，而且这个 DLC 只随游戏附送，PSN 商店里没有卖。所以如果有玩家在无 DLC 的情况下白金，请先容我膜拜一下。

游戏的 expert 难度解锁方法有两种，World Tour 通关或者 Grand Prix 通关。因为大部分的角色和 Mod 都是在 World Tour 里解锁的，建议先通过一次 World Tour 来熟悉操作和解锁角色，之后直接打完 expert 难度的 Grand Prix 模式可以一次性获得 5 ~ 6 个奖杯。至于 Time Attack，最难的就留在最后来解决吧。



A01 Ultimate All-Star



白金

取得条件： 解锁其他所有奖杯



Racing Transformed



铜杯

取得条件： 吃到一个 All-Star 道具

奖杯说明： 全身无敌道具，游戏中一定会取得。



Parts Shop



铜杯

取得条件： 装备任意 mod 赢得一场比赛

奖杯说明： 每个角色一开始只有标准 mod，升级之后会解锁各种不同的 mod，装备任意新 mod 胜利即可。



Sonic Drift



铜杯

取得条件： 使用 Sonic 漂移 10 秒

奖杯说明： 任意赛道里用索尼克连续漂移超过 10 秒。



Tornado



铜杯

取得条件： 做一个 3 级空中漂移

奖杯说明： 飞行状态下做出 3 级漂移。选择任意圆环赛关卡，找一个相对空旷的地方原地兜圈漂移直到蓄满 3 级。



Magic Second



铜杯

取得条件： 比对手提前 0.5 秒完成比赛

奖杯说明： 在流程中有很多机会都会获得这个奖杯，无需特意掐时间过关，这个奖杯并不需要得到第一名。



Spin Dash



铜杯

取得条件： 以三种形态各完成一个加速起跑

奖杯说明： 起跑倒数 321 的时候各按一次加速键直到赛车尾气变成蓝色就可以加速起跑，需要以车，船，和飞机的形态各做一次，在流程中一定会获得的奖杯。



Scud Racer



铜杯

取得条件： 没有被任何道具击中的情况下胜利

奖杯说明： 无伤取得胜利，建议在 C 级难度下完成。



Blast Processing



铜杯

取得条件： 使用加速机（Hot Rod）爆炸同时击中两名对手

奖杯说明： 拿到加速机后不要立刻使用，等周围人多的时候连续按两次道具键直接爆炸。



Fighting Viper



铜杯

取得条件： 在一场比赛中使用道具手套吸收三次武器

奖杯说明： 一般来说一场比赛很难拿到三次手套，不过在一些 Traffic Attack 关卡中有固定的超级手套道具点，得到之后随意地撞 NPC 车三次就可以得到奖杯。



Catcher Pitcher



铜杯

取得条件： 使用道具手套吸收一个武器然后用这个武器反击攻击者

奖杯说明： 排名靠前的时候拿到手套的几率较高，这个奖杯需要一点运气。



Eyes On The Road



铜杯

取得条件： 向后看并使用武器击中后面的对手

奖杯说明： 按住向后看的时候方向控制是反的，需要多尝试。



Cosmic Smash



铜杯

取得条件： 在最后一刻引爆加速机（Hot Rod）

奖杯说明： 使用加速机加速后注意看赛车背后那个计时表，等指针移动到红色部分引爆，尽量在极限时刻引爆。



Nomad



铜杯

取得条件： 经过游戏里所有的地点

奖杯说明： Grand Prix 模式通关后取得。



Rank B



铜杯

取得条件： 获得 B 级执照

奖杯说明： 游戏达到一定完成度。



Rank A



铜杯

取得条件： 获得 A 级执照

奖杯说明： 游戏达到一定完成度。



Rank S



铜杯

取得条件： 获得 S 级执照

奖杯说明： 游戏达到一定完成度。



SEGA All Star



银杯

取得条件： 获得星级执照

奖杯说明： 游戏达到一定完成度。



SEGA Super Star



金杯

取得条件： 获得三星执照

奖杯说明： 游戏完成度达成 100%。你需要完成：

1.World Tour 全星星获得。

2.Grand Prix 模式专家模式全部第一名。

3.Time Attack 模式全 expert 难度 Ghost 击破。

4. 全 mod 获得。

非常变态的一个金杯，但是如果玩家拥有特典 DLC 的话，总完成率可达到 110%，而且会出现一个良性的奖杯 BUG（见奖杯 Yokozuna），难度骤降。只需要完成 1 和 2，然后打败一定量的影子（觉得困难的都可以跳过）和解锁一定量的 mod 直到完成率达到 100% 即可。



Hardcore



铜杯

取得条件： 在 World Tour 模式中以 expert 难度完成任意赛事

奖杯说明： 流程奖杯。



Newtron



铜杯

取得条件： 在配对赛中以随机角色开始比赛

奖杯说明： 在网战配对赛里选择随机角色，比赛开始后就可以获得奖杯。



SUMO Wrestled



铜杯

取得条件： 在 Time Attack 模式里打败一个影子

奖杯说明： 流程奖杯。



Yokozuna



银杯

取得条件：在 Time Attack 模式里打败所有 expert 影子

奖杯说明：首先要完成 World Tour 或者 Grand Prix 模式才能解锁 expert 难度。Time Attack 是本游戏中最难的模式，expert 级别的影子的速度只能用坑爹来形容。时间赛没有任何可以取巧的地方，惟一的方法就是反复大量的练习，跟在影子后面观察它的最佳过弯路线，这里也是最能提高玩家水平的模式，推荐用 Sonic 的 Speed Mod 来完成所有的比赛。

如果你拥有特典 DLC 的话，那么恭喜你可以通过 BUG 来完成这个奖杯，打败镜像关卡 Sunshine Tour 的 expert 难度后奖杯就会直接跳出！（但是白金仍然需要打败大部分的影子）。





De Roi Le Credits



铜杯

取得条件：在 World Tour 模式中解锁 Superstar Showdown

奖杯说明：一周目完成 World Tour 后就会解锁隐藏关卡 Superstar Showdown。



Takes AGES



银杯

取得条件：解锁游戏中所有的角色

奖杯说明：将 World Tour 模式全满星可以解锁除了 Dr. Eggman 和 AGES 的所有角色，然后完成 Grand Prix 模式解锁 Dr. Eggman 之后 AGES 会自动解锁。



Racing Hero



铜杯

取得条件：在每个 Grand Prix 赛事中都获得前三名

奖杯说明：流程奖杯。



Welcome To The Fantasy Zone



银杯

取得条件：在一个 Grand Prix 赛事中获得第一名

奖杯说明：流程奖杯。



Holosseum



铜杯

取得条件：解锁镜像 Grand Prix 模式

奖杯说明：完成正常的 Grand Prix 模式之后解锁。



Gale Racer



铜杯

取得条件：在所有 expert 难度 Grand Prix 赛事中都获得前三名

奖杯说明：流程奖杯。



Race Leader



铜杯

取得条件：在配对赛中获得胜利

奖杯说明：省略。



Swirling Ranger!



铜杯

取得条件：被旋风道具击中后在没有撞车或者被其他道具击中的状态下恢复

奖杯说明：被旋风击中后左右的操作会反向，如果正好在一条比较长的直路中被击中就比较好完成这个奖杯了。



Virtua Trickster



铜杯

取得条件：在空中以左，右，后，前的顺序翻滚并以车或者船的形态着陆

奖杯说明：找一处比较高的地方按以上顺序翻滚即可，必须完美着陆。



Link Chain



铜杯

取得条件：在关卡 Dream Valley 的圆环赛里使用 NiGHTS 或者 Reala 穿过关卡里的每一个圆环并过关

奖杯说明：Dream Valley 的圆环赛可以在 World Tour 里的隐藏关卡 Superstar Showdown 里找到，选择 C 级难度慢慢走保证穿过每一个圆环就可以。



Vyse The Legend



铜杯

取得条件：在 Time Attack 模式里选择关卡 Rogue's Landing，使用角色 Vyse 完成 01:11.16 以内的成绩

奖杯说明：很简单，打败 Normal 级别的影子即可获得奖杯。



You Got The Horn



铜杯

取得条件：升级一个角色

奖杯说明：省略。



All Stars



金杯

取得条件：在 World Tour 模式里取得所有的星星（232 个）

奖杯说明：完成 World Tour 模式后会解锁新的隐藏关和 expert 难度，再次以 Expert 难度重新通关一次才能拿满 232 颗星星。



Battle Outrunner



铜杯

取得条件：一次漂移中超越 5 名角色

奖杯说明：选择 C 级难度，找一个比较大的弯道可以很快完成此奖杯。



Genesis



铜杯

取得条件：在变成汽车或船的过程中完成三次特技

奖杯说明：变形过程中用右摇杆翻滚三次。



Drift More



铜杯

取得条件：在漂移赛中完成一次完美漂移

奖杯说明：选择 C 级难度的话漂移线和赛道一样宽了，很难失误。



Mega Jet



铜杯

取得条件：完成一次 Reckless Boost

奖杯说明：飞机形态下，用右摇杆翻滚躲开即将撞到的障碍物获得一次加速后即可。



Ax Battler



铜杯

取得条件：无伤完成一场战斗赛

奖杯说明：选择 C 级难度，在后面跟着电脑避免误伤，等电脑互相攻击，再解决掉剩下的。



Arrow of Light



铜杯

取得条件：在 100 米以外冰冻一个对手

奖杯说明：三发雪球全中或者按住 × 键一次性扔出雪球才能冻住对手，在 100 米以外最好用蓄力的方法扔雪球。（100 米这个距离无法描述，不过游戏中有很多次机会让你有足够的距离完成这个奖杯。）



Buzz Bomber



铜杯

取得条件：使用道具蜜蜂攻击到第一，第二和第三的对手

奖杯说明：RP 奖杯，首先保证你不是前三名的位置，得到蜜蜂，扔出去，然后祈祷能打中前三名吧。



Lock On Sight



铜杯

取得条件：一场比赛中指向武器命中率达到 90%

奖杯说明：使用火箭或者雪球命中率达到 90%，怕打不准就与对手尽量靠近再使用。



Welcome To Victory Lane



金杯

取得条件：在所有 expert 难度 Grand Prix 赛事中都获得第一名

奖杯说明：这个金杯很简单，因为不需要每场比赛都获得第一，只要在赛事完成结算分数的时候第一便可。



Meteor Strike



铜杯

取得条件：在 World Tour 模式里取得 10 个星星

奖杯说明：流程中必定获得的奖杯。



Justice Shot



铜杯

取得条件：在一场比赛中，以背后视角使用道具击中对手 10 次

奖杯说明：背后视角不好掌控方向，低难度下稍微容易一些，如果实在无法完成可以找朋友对刷这个奖杯。



Shadow Step



铜杯

取得条件：在一场比赛中完成 10 combos 特技

奖杯说明：无论一次浮空中翻滚几次都只算 1 combo，必须连续完成 10 次并且中途无失误。比较简单的方法是在 Time Attack 模式里找一条比较熟悉的赛道一直跑直到奖杯跳出。



Crack Down



铜杯

取得条件：一场比赛中使用道具击中对手 20 次

奖杯说明：道具赛里很容易累计到 20 次，不用特意刷这个奖杯，流程里基本都会得到。



The King Of Speed



银杯

取得条件：在一个 expert 难度的 Grand Prix 赛事中获得第一名

奖杯说明：流程中必定获得的奖杯。



Team Sonic



铜杯

取得条件：和 Sonic, Tails, Amy, Shadow 和 Knuckles 比赛并获得胜利（网战或面联必需）

奖杯说明：五个索尼克的人物是可以包括自己在内的，所以至少要找四位好友，分别选择上述角色，胜利的角色才能获得奖杯。这个游戏的服务器做得不是太好，集齐四个好友并且顺利联机不是一件容易的事。当然如果你 RP 非常好，在网战中刚好有其他人都选择了这几个角色并且最后你获得胜利也是没有问题的。



作为索尼本家力推的狩猎类作品，本作的宣传力度已经足够大，加上游戏另类的设定、绚丽的画面和有趣的玩法，也着实吸引了不少玩家的眼球，而首周六位数的销量也算是对得起PSV玩家们的期待了，下面就一起来感受一下本作的魅力吧。

ACT	灵魂献祭			必须记忆卡
	ソウルサクリファイス			1939MB
	SCEJ	2013年3月7日	日版	1～4人
零售版：5700日元/下载版：4900日元		无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

系统之章

基本操作

按键	效果	
	菜单（日记）画面	关卡画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼
左摇杆	移动	
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	魔法发动
△	–	魔法发动
□	–	魔法发动
×	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救济
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】献祭
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体验菜单
START	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	–
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动

进入游戏后玩家可以用左、右摇杆控制角色主视角移动和视角调整，对准日记点击○键则进入主菜单。主菜单中选择“记录と设定”可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。选择“リブロム”后进入下级菜单。

下级菜单分为“日记を读む”、“リブロムと话す”和“交信する”三个选项。选择“リブロムと话す”可以与日记本交谈；选择“交信する”进入联机模式（后文详解）；选择“日记を读む”则进入单机模式。

单机模式

单机模式的主菜单就是日记的第一页，下分四个选项：

狂人达の“放浪记”	对日记中记载的内容进行体验。可以自由选择已经完成的章节进行游戏
我が肖像	改变角色外貌、姓名和供物设定等内容
文献	确认与游戏相关的各种情报
あとがき	查看日记的最后一页

狂人达の“放浪记”

进入后分为“ニミュエ”和“マ－リン”两大页面。“ニミュエ”页面下有“魔法使いの试验”和“アヴァロンでの活动”两个选项，其中后者需要前者通关才会出现。“魔法使いの试验”实际游玩章节分为六章，这部分内容在试玩版里就已经出现，敌人的强度不算高，等同于游戏的序章，主要用来让玩家熟悉基本操作的章节，随着这部分章节的完成，“我が肖像”下的各种功能也会逐渐开启。“アヴァロンでの活动”中又分为“アヴァロンの要请录”和“魔法使いの仲间”两大内容，前者为可进行联机的任务，后者则是区别于主线故事外的其他魔法使的故事，完成后可以收得同行者。“マ－リン”则是主线故事模式。

选择好任务后，单机模式下左下角会出现任务的基本信息（主要敌人和场景），右上角的“准备を整える”可以进入“我が肖像”的设置界面，右下角选择“はい”即可进入任务。



我が肖像



相当于角色的整备界面。在这里玩家可以进行角色容姿的更改、姓名的更改、同行者设定、供物选择、右腕状态设定以及禁术设定，右上角还可以查看当前持有的“リブロムの泪”的数量。以下将详细解说这些选项。

容姿：可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定。这里特别说明一下服装，取得服装的途径主要有3种，分别是完成特定的任务、收集魂或气，以及通过DLC下载取得。

姓名：可以对角色姓名进行更改，不过每次要消耗50点眼泪（“リブロムの泪”）。

同行者：仅对应单机模式下的“アヴァロンでの活动”选项。“魔法使いの试验”、“マーリン”和联机模式下即使设定好也无法带出去同行。带着同行者的好处在于玩家濒死的时候（本作中无论敌我单位体力耗尽并不会立刻死亡，而是进入濒死状态），可以要求其对自己进行救助或献祭。同行者最多可以带出两名，在打倒BOSS后对其进行救助、任务里救助濒死的NPC以及完成特定的章节后都可以获得同行者。注意经过救济后该角色虽然会出现在同行者名单中，但如果再次进行任务时选择将该BOSS进行献祭，并且任务完成后存档，那么该角色就会消失。在任务中将同行者献祭后会造成其死亡，需要消耗“リブロムの泪”将其救活后才能再次带其同行。

供物

供物是发动魔法所需要的祭品，玩家可以将其视作魔法本身。游戏中设置了两组供物套，在任务中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键，玩家可以从右侧的所持供物中，自由选择并安置在左侧。只要供物数量足够，甚至可以放置完全相同的供物，来增加使用次数。

本作中供物的数量众多，虽然系统会自行按照类别进行整理，不过玩家如果想更方便地寻找，可以按下START键进行条件检索，也可以推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取，日后不用再重新设置。

供物强化：每种供物都有自身的使用次数，也就是可以安全发动魔法的次数。如果在战斗中使用次数超过该供物限定的次数，那么该供物就有可能会损坏，无法再次使用。在任务中当供物的安全使用次数耗尽时，画面上会出现“XXXの力が残りわずかだ”的提示，此时该供物的图标会闪红光。不过玩家依然可以透支力量使用，但透支的次数为1～4次中随机，随时有可能损坏。损坏的供物需要用眼泪进行修补，否则将无法再次使用。

延长供物使用次数的方法，除了在任务中献祭或吸收场景力量外，还有一个方法就是强化供物。在选择供物的界面中，按下△键可以将当前选择的供物进行强化。两个相同的供物可以强化为高出一个等级的供物，其使用次数会增加1次，这对于高攻击力但使用次数少的供物来说尤为关键。将强化等级为3的强化再次强化可以同类高阶道具。

供物合成：在供物选择界面下按L键可以进行供物合成。玩家可以利用现在已有的特定低阶供物合成出高阶供物。

右腕状态

名称	变化条件
均等の腕	生命=魔力
圣の腕Ⅰ	生命−魔力≥1
圣の腕Ⅱ	生命−魔力≥5
圣の腕Ⅲ	生命−魔力≥10
圣の腕Ⅳ	生命−魔力≥15
圣の腕Ⅴ	生命−魔力≥90
圣の腕Ⅵ	生命−魔力=98
魔の腕Ⅰ	魔力−生命≥1
魔の腕Ⅱ	魔力−生命≥5
魔の腕Ⅲ	魔力−生命≥10
魔の腕Ⅳ	魔力−生命≥15
魔の腕Ⅴ	魔力−生命≥90
魔の腕Ⅵ	魔力−生命=98

右腕的等级是游戏中角色惟一的成长要素。等级分为生命等级与魔力等级：在任务中救济敌人会得到“气”，累积“气”就可以提升生命等级，生命等级越高，角色的防御力与回复力就越高；献祭敌人会得到“魂”，累积“魂”就可以提升魔力等级，魔力等级越高，角色的攻击力就越高。在正式版中，生命与魔力的等级总和为100，根据生命等级与魔力等级的比例，右腕的状态也会发生变化。

对上面的前提有所了解后，让我们来看看右腕状态的设定，该模式下有“刻印を刻む”和“LVの书き换え”两个选项。

刻印を刻む：右腕可以刻上五个刻印，分别是腕部×2、肘部×2和掌部×1，玩家可以将其理解为附加能力插件。腕部刻印提升的能力主要与魔法的属性效果相关，肘部刻印主要提升具体魔法的威力，而掌部则是角色基础能力。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求，如果不够数量则无法进行装备。另外大部分刻印除了基础效果外，还有追加效果，例如进一步提升冻结几率，进一步提升体力之类的。但追加效果一般都对右腕的状态有要求，例如要求圣の腕Ⅱ以上才能发动追加效果。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果，还得对右腕的状态进行管理。

另外在刻印要求的“气”和“魂”中，有些是在正常的名字后面加上一个“+”符号的，这代表着稀有气、魂，就是考验玩家RP的时候了，只能坚持不懈地反复刷，撞运气。



LVの书き换え：这里可以消耗眼泪降低右腕的等级，注意只能“降低”，无法“提升”，例如想从圣の腕转为魔の腕，就要用眼泪降低生命等级，然后再去任务中不断献祭提升魔力等级才能达到目的。

禁术

当角色残血时，画面的左下角会出现禁术的刻印（完成ニミュエ篇的第四章才会开放）。此时一直触摸该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力，但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响，例如“サラマンダ－”，发动后角色的防御力就会减半，如果过关后不通过消耗眼泪进行修复的话，该效果会一直存在。随着发动次数增加，修复禁术时眼泪的消耗量也会越来越多，因此禁术可以说是能够不发动就尽量不要发动的招式。



禁术一览

サラマンダ－

热属性大爆炸的范围攻击

威力	2000
负面效果	防御力减半
获得途径	开启禁术功能后自动获得

グレイプニル

按键可发射锁链，可拘束人形魔物20秒，拘束解除时对敌人造成伤害

威力	2000
负面效果	装备的刻印失去效果
获得途径	魔力等级达到20级

ゴルゴン

召唤复数的眼球型使魔，按键可发射石属性的激光攻击

威力	20
负面效果	视野变窄，心眼性能降低
获得途径	生命等级达到20级

エクスカリバ－

使用巨大的剑进行连续攻击

威力	3000
负面效果	每秒损失最大体力的1.5%
获得途径	魔力等级达到40级

ヴァルカン

发动者可按键发动咆哮攻击的冲击波，同伴则可以从发动者身上抽出剑装备进行攻击

威力	200（咆哮）/70（剑装备）
负面效果	最大体力减半
获得途径	生命等级达到40级

グングニル

将濒死的同伴献祭后发动，地上出现无数的枪刺穿敌人

威力	2000
负面效果	－
获得途径	－

TIPS 复制供物（1/3）：注意此法会严重影响游戏的耐玩度，另外复制后会有低几率出现存档损坏的情况，因此使用前请玩家三思。进入选择供物的界面，先将想要复制的供物装备到上面一栏供物套中的任意一格，该供物装备后的剩余个数必须是0，然后按SELECT键进入试用供物的界面。

リブロムの泪

进行战斗就会不断累积“リブロムの泪”，返回最初的日记菜单时，リブロム会让玩家收集眼泪，此时按○键即可获得“リブロムの泪”。眼泪有改变角色名称、修复耗尽的供物、修复使用禁术的代价、降低右腕的等级、让死亡或离别的同伴复活等作用。

救济与献祭

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时，来到其面前会进入“救济”和“献祭（生贽）”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择	
	救济	献祭
敌人	获得“气”与生命EXP，回复体力	获得“魂”与魔力EXP，回复供物使用次数
同伴	将当前体力分一半给同伴，使其复活	发动献祭魔法，同伴死亡

注意单人模式下，如果将濒死的同伴献祭，那么就会造成与其“死别”的状况，在以眼泪将其复活前是无法再次与其同行的。另外选择救济和献祭，会对不同的同行者信赖度产生影响。玩家的选择与同行者的信念相违背的话，该同行者就会离去，也需要眼泪来进行篡改，否则是不会回来的。

濒死



当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

生贽を请う：要求同伴将自己献祭。

死を选ぶ：立刻死亡。

救济を请う：要求同伴将自己救活。

选择“生贽を请う”，会在发动大范围的生贽魔法后死亡；选择“救济を请う”，会得到当前救济自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择前两项的话，会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，点击敌人降低其防御力，以及点击同伴增加其攻击力，藉此继续对战局产生影响。

顺便一提，在多人游戏时自己被献祭掉或是献祭别人，都会在过关后的代价报酬一栏中追加供物，而且不像禁术一样有负面作用，因此看准时机多多献祭也没有坏处——当然，得先确定剩下的人能够杀死BOSS。

心眼

在任务中按下方向键↓可以进入心眼模式。在心眼模式下，任务中的生物、有关联动作的场景都会以不同的颜色醒目地显示在画面上。不过在心眼模式下，无法做出除了跑动和回避外的任何行动，想要调查场景或献祭，首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→橙→红的颜色排列，紫色为下级魔物的濒死状态，白色为同伴的濒死状态
红	上级魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
白	回复供物使用次数或是制造武器铠甲的场景
蓝	有“魂のかけら”与“气のかけら”的地方

翻滚回避



点击×为翻滚动作，和《怪物猎人》一样，翻滚时有一小段的无敌时间，并且在本作中，这个无敌时间相对较长，只要熟悉了敌人行动后，可以利用翻滚躲开几乎所有的攻击招式，在实际游戏中活用的话可以轻松达成无伤评价。

异常状态



使用属性攻击可让敌人进入异常状态，不断使用同一种属性进行攻击的话还会让敌人进入异常地狱状态，异常状态可以一定程度削减敌人的实力，而异常地狱状态更是能限制敌人的行动，在实战时非常有用，下面列出所有异常状态所附带的效果。

异常状态名	效果
炎上（热攻击）	受到热属性DOT伤害，地狱状态时一段时间无法行动
冻结（冷攻击）	降低行动速度，地狱状态时一段时间无法行动
感电（雷攻击）	可以较快使敌人进入地狱状态，地狱状态时一段时间无法行动
毒化（毒攻击）	受到毒属性DOT伤害，地狱状态时一段时间无法行动
石化（石攻击）	地狱状态时一段时间无法行动

※我方遭到属性攻击后也会进入异常状态，在被冻结、石化以及缠绕时可以通过摇动左摇杆来快速解除无法行动的状态。

追击效果：本作中，五种属性相互克制，具休克制效果为热→毒→石→雷→冷→热，当敌人陷入异常地狱状态时，利用克制该地狱的属性进行攻击可以造成追击效果，不但可以对敌人造成较大伤害，并且还能将其击倒在地，很长一段时间无法行动，更是可以获得“追击效果”的评价，在实战中一定要多加利用。

评价系统

和普通的动作类游戏不同，玩家们在战斗时可以达成各种各样的目的，例如：先制攻击、无伤、属性相克技能攻击等等。每达成一个目的就会得到一定的分数奖励，在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算，达成的目的越多，评价也就越高，相对获得的任务奖励就会更多，反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定就会得到高评价，玩家们需要多多了解敌人的弱点，根据弱点进行打击，或者发动禁术、献祭同伴、被同伴献祭等等来取得加分，这样才能提高评价并收获大量的道具。评价从最高的到最低依次是传说中的魔法使、一流／二流／三流的魔法使、未熟者。值得一提的是，发动了禁术、献祭同伴、被同伴献祭，完成任务后都会取得特殊的奖励。

魔法使

在游戏当中，除了小型魔物和人型魔物，玩家们还会与各种各样的魔法使进行战斗，他们和玩家一样也是有着“右腕”能力的人，虽然他们的体力并不是很多，但是他们丰富多彩的魔法会给玩家带来很大的麻烦。不过，即便如此，想要对付他们还是很容易，那就是使用武器系的供物将他们不断地“推倒”，这样不仅可以打断他们咏唱魔法，还可以有效地进行输出，其他战法都不如此方法行之有效。



联机模式

众所周知，这类合作型游戏最大的乐趣莫过于找上几名好友一起游戏，不过本作的难度颇高，即使是联机共斗也有可能出现团灭的情况，因此笔者在这里简要说明联机的注意事项和一些比较有效的战术。

联机

在主菜单选择“**リブロム**”后，选择“**交信する**”选项则进入联机模式。该模式下选择“**インタ－ネットプレイ**”就是线上联机游戏模式，通过Wi-Fi可以与世界各地的玩家一起游戏；选择“**アドホック**”则是线下联机游戏模式，游戏最大支持四人联机。

TIPS 复制供物（2/3）：进入后按START键进入切换供物的界面，将刚才装备的那一个供物移动到下面一栏供物套里的任意一格，然后退出试用供物的界面，注意按SELECT键后先选（はい）退出，然后再选（いいえ）不继承设定过后的供物位置，回到选择供物的界面后就会发现个数为0的供物已经变成1了。



不过在正式版中玩家必须输入游戏附带的联机码才能进行联机，通常联机码都和游戏说明书一起放在包装盒内。购买二手的同学请事先问清楚联机码是否已被使用，在被使用的情况下需要自行登录PSN商店花点数单独购买联机码。值得一提的是，联机码必须和PSN账号对应的服务器一致才能使用，例如日服账号就无法使用港版游戏的联机码，在购买游戏时不要选错版本。

进入联机界面后，进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上，玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右腕等级的详细情况，房主可以选择“追体验の選択”来选择游戏的任务，其他玩家确认任务后可以选择“准备を整える”来调整供物和刻印。R键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后选择右下角的“准备完了”，然后房主选择“出发”即可开启任务。

行商

行商对于新玩家来说是一项非常重要的功能——通过行商你可以从朋友那获得一些比较实用的初级三星魔法，不要小看初级三星魔法，你可以通过多次复制来合成中级三星、甚至是高级三星魔法，对今后的冒险大有帮助。在菜单界面中选择“交信する”→“行商”即可进入相关界面，具体操作如下：

1. 给予者选择“贈り物を預ける”，为了避免新手太快崛起，系统只允许玩家赠送最初级的魔法（可强化为三星）。注意赠予的魔法并不会消失，玩家可随意赠送。

2. 确定赠予的魔法后系统自动进入“near”程序，根据提示更新即可。

3. 接受者进入“near”程序，更新后静等一段时间便会收到找到新道具的提示。

4. 进入游戏，选择“贈り物を受け取る”即可获得魔法，取得的魔法和自己在游戏中获得的并无差异，可进行强化、赠予等操作。只要有耐心，在游戏初期依靠此法刷出大量高级的三星魔法也不是梦！

魔物之章

本章将为大家列出游戏中所有小型/人型魔物的出处，以及相应的攻略方法。

小型魔物出处表

游戏中小型魔物的种类并不多，但每种小型魔物都设有多种不同的属性，不同属性魔物所持有的魂/气也不尽相同，因此下面将列出每种属性小型魔物的任务出处，以便玩家查询。

ゴブリン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
ニミュエ	魔法使いの试验	第一章	0.5	ゴブリン
		第二章	0.5	オーク
		第三章	1.5	ジャック・オ・ランタン
		第五章	1.5	ハーピー
マーリン	あれから数年後	第一章	1	金欲ゴブリン
		第三章	1	墓栅ゴブリン
	过去の因缘	第三章	4	モルガン・ル・フェ
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	荒野の街道でお宝探し	1	魂のかけらx4
		修道院の害虫退治	1	ゴブリン
	II. 欲望の时代	森の奥地の火ダルマたち	2	ジャック・オ・ランタン
		荒野のネズミ退治	2	ゴブリン
	III. 代偿の时代	森に逃げるネズミとネコ	3	ゴブリン
		修道院で祈る大饭食らい	3	ハーピー
		冰原のナワバリ争い	3	ゴブリン
	VI. 傲慢の时代	修道院で祈るワガママ娘	6	ミノタウロス
		谷间の大地のお宝探し	6	魂のかけらx5
忘れられた要请	群青の刻	砂漠の海に悪魔の手先	6	クラーケン
魔法使いの仲间	悪徳魔法使い	第一章	1	ゴブリン
		第三章	1	スライム（金欲）
	魔物の子供	第二章	2	ジャック・オ・ランタン
		第四章	3	スライム（食欲）

金欲ゴブリン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マーリン	あれから数年後	第一章	1	金欲ゴブリン
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	森に出没するネコ军团	1	オーク
		砂漠の海の无精荷车	1	ケンタウロス
	IV. 赎罪の时代	洞窟の广间を飞ぶ巨鸟	4	グリフォン
	V. 嫉妒の时代	修道院を彷徨う金の亡者	5	グリフォン
		废墟のネズミ退治	5	金欲ゴブリン
	VIII. 悔恨の时代	砂漠の中の蛇巨人	8	ヒュドラ
	X. 回归の时代	海底の魔狼再び	10	ワーウルフ
忘れられた要请	群青の刻	砂漠で枪打つ武器职人	4	サイクロプス
		街道を驱ける钢の战士车	5	ユニコーン
	翠绿の刻	修道院に舞う不死鸟	10	フエニックス
魔法使いの仲间	悪徳魔法使い	第二章	1	墓栅ゴブリン
		修道院で祈る大饭食らい	3	ハーピー

火焰ゴブリン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マーリン	あれから数年後	第三章	1	墓栅ゴブリン
	过去の因缘	第五章	4	スライム（食欲）
	人としての残り时间	第三章	5	モルガン・ル・フエ
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	修道院の害虫退治	1	ゴブリン
		修道院に位む耳翼人	1	ワイバーン
	IV. 赎罪の时代	谷に舞い戻った女王	4	エルフ女王
		无精荷车街道を散歩	4	ケンタウロス
		荒野に集う魔物达	4	火焰ゴブリン
	V. 嫉妒の时代	废墟のネズミ退治	5	金欲ゴブリン
		废墟に火を灯す魔物达	5	火焰ゴブリン
	VIII. 悔恨の时代	灼热地狱の三つ首の番人	8	ケルベロス
	X. 回归の时代	修道院の蛇使い女	10	モルガン・ル・フエ
忘れられた要请	黄檗の刻	火山で燃える炎军团	7	火焰ゴブリン
		火山のふもとでお宝探し再び	8	气のかけらx8
魔法使いの仲间	悪徳魔法使い	第二章	1	墓栅ゴブリン
	狼男の苦恼	第三章	3	ワーウルフ

珊瑚ゴブリン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	水の都で踊る悪魔の手先	3	クラーケン
		水都でまみえる同业者	3	ウィーゴ
		冰原のナワバリ争い	3	ゴブリン
		水の都の住人达	3	珊瑚ゴブリン
	VI. 傲慢の时代	水都で戏れる耳翼人たち	6	ワイバーン
	VII. 断罪の时代	海の底に沈んだ巨鸟	7	グリフォン
		海底に响く魔狼の远吠え	7	ワーウルフ
	IX. 忏悔の时代	海底に落ちた地狱の番犬	9	ケルベロス
忘れられた要请	真朱の刻	水の都の女王再び	3	エルフ女王
	群青の刻	海底宿屋でお宝探し	6	气のかけらx6
	黄檗の刻	海の底でお宝探し	7	魂のかけらx6
		水都震わす谜の歌声	9	セイレーン
	翠绿の刻	ワガママ娘海底宿屋に现る	9	ミノタウロス
魔法使いの仲间	狼男の苦恼	第二章	5	冰块オーク
	复雠の骑士	第一章	3	ジャックフロスト

毒茸ゴブリン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マーリン	あれから数年後	第五章	2	エルフ女王
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	森でにぎわう魔物达	2	毒茸ゴブリン
		森に女王がやって来た	2	エルフ女王
		荒野のネズミ退治	2	ゴブリン
		荒野のナワバリ争い	2	毒茸ゴブリン
	III. 代偿の时代	谷间に落ちたネズミ军团	3	毒茸ゴブリン
	V. 嫉妒の时代	牧场のお宝探し再び	5	气のかけらx5
	VI. 傲慢の时代	洞窟奥部の蛇使い女	6	モルガン・ル・フエ
	VIII. 悔恨の时代	街道に降り立つ不死鸟	8	フエニックス
	IX. 忏悔の时代	牧场の丘を飞ぶ魔狼	9	ワーウルフ
	X. 回归の时代	孤岛の废墟の化物退治	10	リヴァイアサン
忘れられた要请	真朱の刻	森の深部でお宝探し	2	气のかけらx5
	黄檗の刻	森に迷い込んだ悪魔の手先	8	クラーケン
	翠绿の刻	森の中でお宝探し	8	魂のかけらx9
		ワガママ娘海底宿屋に现る	9	ミノタウロス
魔法使いの仲间	魔物の子供	第二章	2	ジャック・オ・ランタン
	复雠の骑士	第三章	4	成金グール

TIPS | 复制供物（3/3）：目前官方已经推出1.02升级补丁来修复这个复制供物的BUG，想复制的玩家记得先不要升级。

墓栅ゴブリン				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	あれから数年後	第三章	1	墓栅ゴブリン
	人としての残り时间	第一章	5	蜡烛ネクタ-
		第四章	5	ケルベロス
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	冰原で游ぶ魔物达	1	冰块オ-ク
		冰原の大饭食らい	1	ハ-ピ-
	V. 嫉妒の时代	废墟のネズミ退治	5	金欲ゴブリン
		废墟を飞び交う耳翼人	5	ワイバ-ン
	VI. 傲慢の时代	荒野に响く魔犬の远吠え	6	ケルベロス
	VIII. 悔恨の时代	街道に降り立つ不死鸟	8	フェニックス
忘れられた要请	真朱の刻	冰原で冻えるカラス再び	2	成金グ-ル
	群青の刻	洞窟に迷い込んだ异形のモノ	5	スライム（金欲）
		砂漠の海に悪魔の手先	6	クラ-ケン
	黄檗の刻	海底宿屋を駆ける无精荷车	6	ケンタウロス
	翠绿の刻	冰原砕く蛇使い女	8	モルガン・ル・フェ
		修道院に舞う不死鸟	10	フェニックス
魔法使いの仲间	恶德魔法使い	第二章	1	墓栅ゴブリン
	复雠の骑士	第三章	4	成金グ-ル

钢刺ゴブリン				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	过去の因缘	第一章	3	サイクロプス
		第四章	4	腐卵ネクタ-
	そして记忆が残った	第四章	7	フェニックス
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	荒野を转がる岩ダルマ	3	ガ-ゴイル
		修道院で游ぶ异形のモノ	3	スライム（金欲）
	IV. 赎罪の时代	水の都のお宝探し	4	魂のかけらx5
		无精荷车街道を散步	4	ケンタウロス
	VII. 断罪の时代	废墟で枪打つ一つ目巨人	7	サイクロプス
	IX. 忏悔の时代	废墟を彷徨う异形のモノ	9	スライム（金欲）
忘れられた要请	真朱の刻	冰原で戏れる暗绅士	3	ワイバ-ン
	黄檗の刻	海底に响く谜の歌声	7	セイレ-ン
		牧场の丘でお宝探し	9	气のかけらx5
	翠绿の刻	修道院に羽ばたく巨鸟	9	グリフォン

酒豪ゴブリン				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	人としての残り时间	第二章	5	ケルベロス
	そして记忆が残った	第四章	7	フェニックス
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	灼热地狱で魔物退治	2	酒豪ゴブリン
		砂漠を彷徨うネズミ达	2	酒豪ゴブリン
		荒野のネズミ退治	2	ゴブリン
	IV. 赎罪の时代	ネズミとネコ冰原に现る	4	酒豪ゴブリン
	V. 嫉妒の时代	牧场のお宝探し再び	5	气のかけらx5
		水の都に现る女王	5	エルフ女王
		修道院を彷徨う金の亡者	5	グリフォン
	VII. 断罪の时代	洞窟奥部で祈るワガママ娘	7	ミノタウロス
	IX. 忏悔の时代	废墟の广场の蛇使い	9	ヒュドラ
忘れられた要请	真朱の刻	砂漠に舞う大饭食らい	2	ハ-ピ-
		森を翔る女剣士	5	ワルキュ-レ
	群青の刻	水の都でお宝探し再び	5	魂のかけらx5
	黄檗の刻	水都震わす谜の歌声	9	セイレ-ン

オ-ク				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
ニミュエ	魔法使いの试验	第二章	0.5	オ-ク
		第四章	0.5	成金グ-ル
マ-リン	あれから数年後	第四章	2	オ-ク
	终わりの始まり	第二章	6	マ-リン
	そして记忆が残った	第三章	7	ジャック・オ・ランタン
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	森に出没するネコ军团	1	オ-ク
		森に巢食う魔物达	1	オ-ク
	II. 欲望の时代	灼热地狱で魔物退治	2	酒豪ゴブリン
		荒野のナワバリ争い	2	毒茸ゴブリン
		冰原で冻える岩ダルマ	2	ガ-ゴイル
	IV. 赎罪の时代	森の街道で魔物退治	4	オ-ク
		砂漠に现る火ダルマたち	4	ジャック・オ・ランタン
		水の都のお宝探し	4	魂のかけらx5
		砂漠に迷う异形のモノ	4	スライム（食欲）
		谷に舞い戻った女王	4	エルフ女王
		荒野で叫ぶ一つ目巨人	4	サイクロプス
		牧场で暴れる悪魔の手先	4	クラ-ケン
	V. 嫉妒の时代	谷间をうろつくネコとクモ	5	オ-ク
		街道で暴れる火ダルマたち	5	クラ-ケン/ジャック・オ・ランタン
	VII. 断罪の时代	废墟で枪打つ一つ目巨人	7	サイクロプス
	VIII. 悔恨の时代	水の都の异形のモノ	8	スライム（金欲）
		森を彷徨う一つ目巨人	8	サイクロプス
		ワガママ娘针山で迷う	8	ミノタウロス

オ-ク				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
忘れられた要请	真朱の刻	砂漠に舞う大饭食らい	2	ハ-ピ-
		森を翔る女剣士	5	ワルキュ-レ
	群青の刻	砂漠の空に舞うカラス	5	电磁グ-ル
		火山のふもとでお宝探し	7	气のかけらx9
	黄檗の刻	修道院で荒ぶる异形のモノ	8	スライム（食欲）
	翠绿の刻	森の中でお宝探し	8	魂のかけらx9
		水の都を駆ける魔狼	8	ワ-ウルフ
魔法使いの仲间	恶德魔法使い	第四章	1	グ-ル
	狼男の苦恼	第一章	5	蜡烛ネクタ-

冰块オ-ク				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	人としての残り时间	第二章	5	ケルベロス
	终わりの始まり	第三章	6	モルガン・ル・フェ
	そして记忆が残った	第一章	6	ハ-ピ-
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	冰原で游ぶ魔物达	1	冰块オ-ク
	IV. 赎罪の时代	ネズミとネコ冰原に现る	4	酒豪ゴブリン
		荒野に集う魔物达	4	火焰ゴブリン
		水浴びをするカラス达	4	成金グ-ル
	V. 嫉妒の时代	水の都に现る女王	5	エルフ女王
	VI. 傲慢の时代	水の都の魔物退治	6	冰块オ-ク
	IX. 忏悔の时代	海の底の悪魔の手先	9	クラ-ケン
		废墟の广场の蛇使い	9	ヒュドラ
	X. 回归の时代	海底の魔狼再び	10	ワ-ウルフ
忘れられた要请	群青の刻	水の都でお宝探し再び	5	魂のかけらx5
	黄檗の刻	海底に沈む巨鸟再び	6	グリフォン
		水都震わす谜の歌声	9	セイレ-ン
	翠绿の刻	ワガママ娘海底宿屋に现る	9	ミノタウロス
		废墟揺るがす魔犬の远吠え	10	ケルベロス
魔法使いの仲间	狼男の苦恼	第二章	5	冰块オ-ク
	复雠の骑士	第一章	3	ジャックフロスト

毒绿オ-ク				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	あれから数年後	第二章	1	スライム（食欲）
		第四章	2	オ-ク
		第五章	2	エルフ女王
	过去の因缘	第二章	3	スライム（金欲）
	そして记忆が残った	第一章	6	ハ-ピ-
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	森でにぎわう魔物达	2	毒茸ゴブリン
		森に女王がやって来た	2	エルフ女王
	III. 代偿の时代	羽根の牧场でお宝探し	3	魂のかけらx5
		森に逃げるネズミとネコ	3	ゴブリン
		荒野を转がる岩ダルマ	3	ガ-ゴイル
		一つ目巨人街道に现る	3	サイクロプス
	VI. 傲慢の时代	砂漠を走り回る狼男	6	ワ-ウルフ
		荒野に响く魔犬の远吠え	6	ケルベロス
		洞窟奥部の蛇使い女	6	モルガン・ル・フェ
		谷间の大地のお宝探し	6	魂のかけらx5
	VII. 断罪の时代	牧场を飞び交う不死鸟	7	フェニックス
	X. 回归の时代	女王が针山に访れる	10	エルフ女王
		修道院の蛇使い女	10	モルガン・ル・フェ
忘れられた要请	真朱の刻	牧场で魔物退治	3	毒绿オ-ク
	群青の刻	森に笼った一つ目巨人	6	サイクロプス
	翠绿の刻	羽根の牧场を走る无精荷车	7	ケンタウロス
		谷间にゆらめく青き炎	10	ペガサス
魔法使いの仲间	魔物の子供	第一章	2	毒绿オ-ク
		第三章	3	腐卵ネクタ-
	狼男の苦恼	第四章	6	ワ-ウルフ

コボルト				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
ニミュエ	魔法使いの试验	第三章	1.5	ジャック・オ・ランタン
マ-リン	终わりの始まり	第三章	6	モルガン・ル・フェ
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	森で待ち受ける同业者	1	ロジア

叶无コボルト				
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	人としての残り时间	第一章	5	蜡烛ネクタ-
	终わりの始まり	第一章	5	ニヒル
		第二章	6	マ-リン
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	一つ目巨人街道に现る	3	サイクロプス
	IV. 赎罪の时代	荒野で叫ぶ一つ目巨人	4	サイクロプス
	VIII. 悔恨の时代	砂漠の中の蛇巨人	8	ヒュドラ
魔法使いの仲间	魔物の子供	第三章	3	腐卵ネクタ-

树花コボルト

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	あれから数年後	第四章	2	オ-ク
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	森に女王がやって来た	2	エルフ女王
	III. 代偿の时代	羽根の牧场でお宝探し	3	魂のかけらx5
	V. 嫉妒の时代	森を转がる岩ダルマ	5	ガ-ゴイル
魔法使いの仲间	魔物の子供	第一章	2	毒绿オ-ク

木の実コボルト

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	过去の因缘	第一章	3	サイクロプス
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	羽根を见上げる女王	3	エルフ女王
	VI. 傲慢の时代	谷间の大地のお宝探し	6	魂のかけらx5

成金グ-ル

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
ニミュエ	魔法使いの试验	第四章	0.5	成金グ-ル
マ-リン	终わりの始まり	第一章	5	ニヒル
	そして记忆が残った	第一章	6	ハ-ピ-
		第二章	6	サイクロプス
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	森に巣食う魔物达	1	オ-ク
	II. 欲望の时代	荒野の丘でお宝探し	2	魂のかけらx4
		砂漠を彷徨うネズミ达	2	酒豪ゴブリン
		冰原に现る异形のモノ	2	スライム（食欲）
		荒野のナワバリ争い	2	毒茸ゴブリン
	IV. 赎罪の时代	森の街道で魔物退治	4	オ-ク
		森でくつろぐ耳翼人	4	ワイバ-ン
		无精荷车街道を散步	4	ケンタウロス
		水浴びをするカラス达	4	成金グ-ル
	V. 嫉妒の时代	广场に响く魔犬の远吠え	5	ケルベロス
	VI. 傲慢の时代	牧场のカラスとクモ退治	6	ネクタ-
		修道院を转がる岩ダルマ	6	ガ-ゴイル
		广场を驱ける无精荷车たち	6	ケンタウロス
	IX. 忏悔の时代	废墟を彷徨う异形のモノ	9	スライム（金欲）
		废墟の广场の蛇使い	9	ヒユドラ
忘れられた要请	真朱の刻	冰原で冻えるカラス再び	2	成金グ-ル
	群青の刻	牧场で游ぶ雪ダルマ	4	ジャックフロスト
		街道を驱ける钢の战士车	5	ユニコ-ン
	黄檗の刻	海底宿屋を驱ける无精荷车	6	ケンタウロス
	翠绿の刻	荒野の街道でお宝探し再び	9	魂のかけらx9
		修道院に羽ばたく巨鸟	9	グリフォン
魔法使いの仲间	悪徳魔法使い	第一章	1	ゴブリン
		第四章	1	グ-ル
	复雠の骑士	第三章	4	成金グ-ル
		第四章	4	カメリア

医者グ-ル

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	过去の因缘	第二章	3	スライム（金欲）
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	火ダルマ冰原で冻える	3	ジャック・オ・ランタン
		冰原のナワバリ争い	3	ゴブリン
		水の都の住人达	3	珊瑚ゴブリン
	IV. 赎罪の时代	冰の湖で冻えるカラス	4	医者グ-ル
	VII. 断罪の时代	异形のモノ街道に现る	7	スライム（食欲）
		砂漠で荒ぶる岩ダルマたち	7	ガ-ゴイル/ジャック・オ・ランタン
		海底に响く魔狼の远吠え	7	ワ-ウルフ
	VIII. 悔恨の时代	水の都の异形のモノ	8	スライム（金欲）
		灼热地狱の三つ首の番人	8	ケルベロス
		ワガママ娘针山で迷う	8	ミノタウロス
	X. 回归の时代	海の底の蛇使い	10	ヒユドラ
		修道院の蛇使い女	10	モルガン・ル・フエ
忘れられた要请	真朱の刻	水の都の女王再び	3	エルフ女王
		大饭食らい砂漠に再び	4	ハ-ピ-
	群青の刻	水都を走る钢の战士车	7	ユニコ-ン
	黄檗の刻	海の底でお宝探し	7	魂のかけらx6
		雪ダルマ火山で暴れる	7	ジャックフロスト
	翠绿の刻	森の中でお宝探し	8	魂のかけらx9
		冰原砕く蛇使い女	8	モルガン・ル・フエ
		水の都を驱ける魔狼	8	ワ-ウルフ
		修道院に舞う不死鸟	10	フェニックス
		谷间にゆらめく青き炎	10	ペガサス
魔法使いの仲间	复雠の骑士	第二章	3	腐卵ネクタ-

电磁グ-ル

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	人としての残り时间	第四章	5	ケルベロス
アヴァロンの要请录	V. 嫉妒の时代	广场に响く魔犬の远吠え	5	ケルベロス
		无精荷车废墟を暴走	5	ケンタウロス
		废墟を飞び交う耳翼人	5	ワイバ-ン
	VI. 傲慢の时代	水の都の魔物退治	6	冰块オ-ク
	IX. 忏悔の时代	废墟を彷徨う异形のモノ	9	スライム（金欲）
		废墟に燃ゆる炎の鸟	9	フェニックス
	X. 回归の时代	海の底の蛇使い	10	ヒユドラ
忘れられた要请	真朱の刻	修道院に舞う女剑士	2	ワルキュ-レ
	群青の刻	砂漠の空に舞うカラス	5	电磁グ-ル
	黄檗の刻	牧场の丘でお宝探し	9	气のかけらx5
	翠绿の刻	牧场の丘に舞う冰鸟	9	ペガサス
		废墟摇るがす魔犬の远吠え	10	ケルベロス
魔法使いの仲间	狼男の苦恼	第一章	5	蜡烛ネクタ-

ネクタ-

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	过去の因缘	第五章	4	スライム（食欲）
	そして记忆が残った	第二章	6	サイクロプス
アヴァロンの要请录	IV. 赎罪の时代	森の街道で魔物退治	4	オ-ク
		冰の湖で冻えるカラス	4	医者グ-ル
		牧场で暴れる悪魔の手先	4	クラ-ケン
	V. 嫉妒の时代	谷间をうろつくネコとクモ	5	オ-ク
		森を转がる岩ダルマ	5	ガ-ゴイル
	VI. 傲慢の时代	牧场のカラスとクモ退治	6	ネクタ-
		洞窟に潜む同业者	6	シビ-ラ
	X. 回归の时代	针山に佇む暗绅士	10	ワイバ-ン
忘れられた要请	群青の刻	森に笼った一つ目巨人	6	サイクロプス
	翠绿の刻	谷间にゆらめく青き炎	10	ペガサス
魔法使いの仲间	复雠の骑士	第四章	4	カメリア

腐卵ネクタ-

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	过去の因缘	第四章	4	腐卵ネクタ-
	终わりの始まり	第四章	6	モルガン・ル・フエ
	そして记忆が残った	第三章	7	ジャック・オ・ランタン
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	森に逃げるネズミとネコ	3	ゴブリン
		谷间に落ちたネズミ军团	3	毒茸ゴブリン
		羽根を见上げる女王	3	エルフ女王
	VI. 傲慢の时代	砂漠を走り回る狼男	6	ワ-ウルフ
	VII. 断罪の时代	废墟で枪打つ一つ目巨人	7	サイクロプス
		洞窟奥部で祈るワガママ娘	7	ミノタウロス
	X. 回归の时代	针山に佇む暗绅士	10	ワイバ-ン
忘れられた要请	真朱の刻	牧场で魔物退治	3	毒绿オ-ク
		大饭食らい砂漠に再び	4	ハ-ピ-
	群青の刻	海底宿屋でお宝探し	6	气のかけらx6
		火山のふもとでお宝探し	7	气のかけらx9
	黄檗の刻	海底に响く谜の歌声	7	セイレ-ン
		牧场の丘でお宝探し	9	气のかけらx5
魔法使いの仲间	狼男の苦恼	第四章	6	ワ-ウルフ
	复雠の骑士	第二章	3	腐卵ネクタ-

蜡烛ネクタ-

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度	任务目标
マ-リン	人としての残り时间	第一章	5	蜡烛ネクタ-
アヴァロンの要请录	IV. 赎罪の时代	砂漠に迷う异形のモノ	4	スライム（食欲）
	V. 嫉妒の时代	无精荷车废墟を暴走	5	ケンタウロス
		废墟に火を灯す魔物达	5	火焰ゴブリン
	VIII. 悔恨の时代	街道を行く女王たち	8	エルフ女王
		街道に降り立つ不死鸟	8	フェニックス
		ワガママ娘针山で迷う	8	ミノタウロス
	X. 回归の时代	孤岛の废墟の巨鸟の巣	10	フェニックス/グリフォン
		针山に佇む暗绅士	10	ワイバ-ン
忘れられた要请	群青の刻	砂漠で枪打つ武器职人	4	サイクロプス
	黄檗の刻	火山で燃える炎军团	7	火焰ゴブリン
		火山のふもとでお宝探し再び	8	气のかけらx8
		修道院で荒ぶる异形のモノ	8	スライム（食欲）
	翠绿の刻	废墟摇るがす魔犬の远吠え	10	ケルベロス
魔法使いの仲间	狼男の苦恼	第一章	5	蜡烛ネクタ-

人型魔物出处表

与小型魔物一样,如果想刷人型魔物+或++的魂/气,建议还是选择难度较高的任务,注意主线任务里的部分人型魔物在被打倒后任务会立即结束,无法选择救济或献祭。

エルフ女王

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	あれから数年後	第五章	2
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	森に女王がやって来た	2
	III. 代偿の时代	羽根を见上げる女王	3
	IV. 赎罪の时代	谷に舞い戻った女王	4
	V. 嫉妒の时代	水の都に现る女王	5
	VIII. 悔恨の时代	街道を行く女王たち	8
	X. 回归の时代	女王が针山に访れる	10
忘れられた要请	真朱の刻	水の都の女王再び	3

ガーゴイル

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	冰原で冻える岩ダルマ	2
	III. 代偿の时代	荒野を转がる岩ダルマ	3
	V. 嫉妒の时代	森を转がる岩ダルマ	5
	VI. 傲慢の时代	修道院を转がる岩ダルマ	6
	VII. 断罪の时代	砂漠で荒ぶる岩ダルマたち	7

クラーケン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	水の都で踊る恶魔の手先	3
	IV. 赎罪の时代	牧场で暴れる恶魔の手先	4
	V. 嫉妒の时代	街道で暴れる火ダルマたち	5
	IX. 忏悔の时代	海の底の恶魔の手先	9
忘れられた要请	群青の刻	砂漠の海に恶魔の手先	6
	黄檗の刻	森に迷い込んだ恶魔の手先	8

グリフォン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	IV. 赎罪の时代	洞窟の广间を飞ぶ巨鸟	4
	V. 嫉妒の时代	修道院を彷徨う金の亡者	5
	VII. 断罪の时代	海の底に沈んだ巨鸟	7
	X. 回归の时代	孤岛の废墟の巨鸟の巢	10
忘れられた要请	黄檗の刻	海底に沈む巨鸟再び	6
	翠绿の刻	修道院に羽ばたく巨鸟	9

ケルベロス

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	人としての残り时间	第二章	5
		第四章	5
アヴァロンの要请录	V. 嫉妒の时代	广场に响く魔犬の远吠え	5
	VI. 傲慢の时代	荒野に响く魔犬の远吠え	6
	VIII. 悔恨の时代	灼热地狱の三つ首の番人	8
	IX. 忏悔の时代	海底に落ちた地狱の番犬	9
忘れられた要请	翠绿の刻	废墟摇るがす魔犬の远吠え	10

ケンタウロス

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	砂漠の海の无精荷车	1
	IV. 赎罪の时代	无精荷车街道を散步	4
	V. 嫉妒の时代	无精荷车废墟を暴走	5
	VI. 傲慢の时代	广场を驱ける无精荷车たち	6
忘れられた要请	黄檗の刻	海底宿屋を驱ける无精荷车	6
	翠绿の刻	羽根の牧场を走る无精荷车	7

サイクロプス

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	过去の因缘	第一章	3
	そして记忆が残った	第二章	6
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	一つ目巨人街道に现る	3
	IV. 赎罪の时代	荒野で叫ぶ一つ目巨人	4
	VII. 断罪の时代	废墟で枪打つ一つ目巨人	7
	VIII. 悔恨の时代	森を彷徨う一つ目巨人	8
忘れられた要请	群青の刻	砂漠で枪打つ武器职人	4
		森に笼った一つ目巨人	6

ジャック・オ・ランタン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
ニミュエ	魔法使いの试验	第三章	1.5
マーリン	そして记忆が残った	第三章	7
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	森の奥地の火ダルマたち	2
	III. 代偿の时代	火ダルマ冰原で冻える	3
	IV. 赎罪の时代	砂漠に现る火ダルマたち	4
	V. 嫉妒の时代	街道で暴れる火ダルマたち	5
	VII. 断罪の时代	砂漠で荒ぶる岩ダルマたち	7
魔法使いの仲间	魔物の子供	第二章	2

ジャックフロスト

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
忘れられた要请	群青の刻	牧场で游ぶ雪ダルマ	4
	黄檗の刻	雪ダルマ火山で暴れる	7
魔法使いの仲间	复雠の骑士	第一章	3

スライム(金欲)

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	过去の因缘	第二章	3
アヴァロンの要请录	III. 代偿の时代	修道院で游ぶ异形のモノ	3
	VIII. 悔恨の时代	水の都の异形のモノ	8
	IX. 忏悔の时代	废墟を彷徨う异形のモノ	9
忘れられた要请	群青の刻	洞窟に迷い込んだ异形のモノ	5
魔法使いの仲间	恶德魔法使い	第三章	1

スライム(食欲)

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	あれから数年後	第二章	1
	过去の因缘	第五章	4
アヴァロンの要请录	II. 欲望の时代	冰原に现る异形のモノ	2
	IV. 赎罪の时代	砂漠に迷う异形のモノ	4
	VII. 断罪の时代	异形のモノ街道に现る	7
忘れられた要请	黄檗の刻	修道院で荒ぶる异形のモノ	8
魔法使いの仲间	魔物の子供	第四章	3

セイレーン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
忘れられた要请	黄檗の刻	海底に响く谜の歌声	7
		水都震わす谜の歌声	9

ハーピー

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
ニミュエ	魔法使いの试验	第五章	1.5
マーリン	そして记忆が残った	第一章	6
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	冰原の大饭食らい	1
	III. 代偿の时代	修道院で祈る大饭食らい	3
忘れられた要请	真朱の刻	砂漠に舞う大饭食らい	2
		大饭食らい砂漠に再び	4

ヒュドラ

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	そして记忆が残った	第六章	7
アヴァロンの要请录	VIII. 悔恨の时代	砂漠の中の蛇巨人	8
	IX. 忏悔の时代	废墟の广场の蛇使い	9
	X. 回归の时代	海の底の蛇使い	10

フェニックス

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	そして记忆が残った	第四章	7
アヴァロンの要请录	VII. 断罪の时代	牧场を飞び交う不死鸟	7
	VIII. 悔恨の时代	街道に降り立つ不死鸟	8
	IX. 忏悔の时代	废墟に燃ゆる炎の鸟	9
	X. 回归の时代	孤岛の废墟の巨鸟の巢	10
忘れられた要请	翠绿の刻	修道院に舞う不死鸟	10

ペガサス

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
忘れられた要请	翠绿の刻	牧场の丘に舞う冰鸟	9
		谷间にゆらめく青き炎	10

ミノタウロス

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	VI. 傲慢の时代	修道院で祈るワガママ娘	6
	VII. 断罪の时代	洞窟奥部で祈るワガママ娘	7
	VIII. 悔恨の时代	ワガママ娘针山で迷う	8
忘れられた要请	翠绿の刻	ワガママ娘海底宿屋に现る	9

モルガン・ル・フェ

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
マーリン	终わりの始まり	第四章	6
アヴァロンの要请录	VI. 傲慢の时代	洞窟奥部の蛇使い女	6
	IX. 忏悔の时代	森の深部の蛇使い女たち	9
	X. 回归の时代	修道院の蛇使い女	10
忘れられた要请	翠绿の刻	冰原砕く蛇使い女	8

ユニコーン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
忘れられた要请	群青の刻	街道を驱ける钢の战士车	5
		水都を走る钢の战士车	7

リヴァイアサン

任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	X. 回归の时代	孤岛の废墟の化物退治	10

ワ-ウルフ			
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	VI. 傲慢の时代	砂漠を走り回る狼男	6
	VII. 断罪の时代	海底に响く魔狼の远吠え	7
	IX. 忏悔の时代	牧场の丘を飞ぶ魔狼	9
	X. 回归の时代	海底の魔狼再び	10
忘れられた要请	翠绿の刻	水の都を驱ける魔狼	8
魔法使いの仲间	狼男の苦恼	第三章	3
		第四章	6

ワイバ-ン			
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
アヴァロンの要请录	I. 纯洁の时代	修道院に伫む耳翼人	1
	IV. 赎罪の时代	森でくつろぐ耳翼人	4
	V. 嫉妒の时代	废墟を飞び交う耳翼人	5
	VI. 傲慢の时代	水都で戏れる耳翼人たち	6
	X. 回归の时代	针山に伫む暗绅士	10
忘れられた要请	真朱の刻	冰原で戏れる暗绅士	3

ワルキュ-レ			
任务种类	所属章节	任务名称	任务难度
忘れられた要请	真朱の刻	修道院に舞う女剑士	2
		森を翔る女剑士	5

全魔物攻略

本作的人型魔物数量达到了20种以上,飞天入地可谓是应有尽有。同时,这些人型魔物根据它们的性格不同被划分成了若干个类别,不同类别的魔物也有着各具特色的战斗方式,能否熟练掌握这些魔物的应对技巧将成为在战斗中胜利的关键。特别是一些辅助道具的使用将会给整体战局带来巨大的转变,我们会针对不同的魔物一一叙述,先让我们来看一下不同性格所对应的魔物。

人型魔物分类	
性格	对应魔物
傲慢	ワルキュ-レ、ヒュドラ
嫉妒	サイクロプス、リヴァイアサン
强欲	グリフォン、ワイバ-ン、ペガサス、スライム
愤怒	ケルベロス、ミノタウロス、クラ-ケン
色欲	エルフ女王、セイレ-ン
怠惰	ケンタウロス、ガ-ゴイル
暴食	ハ-ピ-
生欲	ジャック・オ・ランタン、ジャックフロスト、ユニコ-ン、フェニックス
其他	ワ-ウルフ、モルガン・ル・フェ、マ-リン(人形态)、マ-リン(龙形态)

我们在对战时多多少少可以猜测出一些对应的办法,下文中会按照这一性格分类来逐一对人型魔物进行战法指南和使用魔法的推荐。这里将根据后文里可能出现的内容,对战斗相关的系统知识做一下补充和扩充,让玩家对一些专用词汇了解得更加透彻,可以更好地阅读下文。

魔物对战词汇解析



由于下文中可能会涉及到一些游戏中的专用词汇,故这里做一下统一解释,后文中如有不明可以在此进行查询。

①咒部攻击:所谓咒部就是在破坏了之后会成为人型魔物身体上绝对弱点的部位,在受到一定伤害后会解体,在游戏中可以利用心眼(方向键↓)来查看,红色球状部位即为咒部,攻击咒部的时候会有评价加分的提示,根据不同魔物的不同部位,解体的难度也不尽相同,了解每个魔物的咒部并对其进行攻击是给魔物短时间内造成大伤害的必要手段。

②解体报酬:咒部解体前面已经说过,就是对魔物咒部攻击后造成的一种弱化形式,根据解体难度共分为五个等级(后文按A、B、C、D、E计算,A为最难解体,E为最容易解体),在后面魔物战法指南部分会进行逐一介绍。而成功解体魔物部位后将会获得解体部位报酬,这些报酬分为(小)、(中)、(大)三种,根据挑战任务的难易度不同,获得的报酬级别不同,越高难度越容易获得更强的解体报酬,同时解体部位越多越容易获得更强的解体报酬,解体报酬一场战斗最多拿到三个,且每个解体报酬获得的概率也不同,具体情况如右表:

任务难易度与部位解体报酬的关系			
难易度	解体报酬1(50%~100%)	解体报酬2(30%~70%)	解体报酬3(5%~20%)
3以下	(小)	(小)	(小)
4~5	(小)	(小)	(中)
6	(小)	(中)	(中)
7	(中)	(中)	(中)
8	(中)	(中)	(大)
9	(中)	(大)	(大)
10	(大)	(大)	(大)

③解体难度:根据解体难度不同,魔物的抗击打与异常状态吸收值也不同,在战斗中尽量选择吸收伤害和异常状态数值高的部位进行攻击,这样更容易让魔物进入异常状态,后文针对每个魔物会列出各个部位的抗打击与异常状态吸收能力的数据,具体表示方法如下表:

部位抗击打与吸收符号解析	
符号	效果
★	非常容易受到伤害和进入异常状态
◎	容易受到伤害和进入异常状态
○	相比于其他4种处于均衡地位,不容易也不困难
△	不容易受到伤害和进入异常状态
×	非常不容易受到伤害和进入异常状态

④弱点属性:不同魔物往往都存在着各异的弱点属性,使用不同属性的供物进行攻击不仅会得到50分的评价加成,还会给整场战斗带来便利,让输出更上一层楼。游戏中一共分为毒、火、冰、雷、石五种属性和一种无属性,这五种属性逆向相克,而无属性对特定魔物也可以造成弱点攻击,针对不同魔物装备不同属性的供物才是上策。

⑤魔物血量的查看/计算方法:魔物的血量可以利用心眼(方向键↓)来查看,根据剩余血量不同会呈现绿→黄→橙→红四种颜色,从左往右血量依次递减,难度越高的魔物血量基础值越大,后面会有详细数据。除此之外,出战人数也会影响魔物血量,出战人数越多魔物的血量也会在基础值上成倍增长,具体如下表:

※魔物在主线任务中的血量比支线任务中的稍低。

魔物血量与人数的关系			
单人时	血量加成	联机时	血量加成
1名同行者	1.25倍	2人组队	1.5倍
2名同行者	1.4倍	3人组队	2.2倍
-	-	4人组队	2.8倍

⑥地狱/追击:所谓"地狱"就是利用某种属性针对魔物连续攻击所造成的一种状态,进入该状态后魔物会被"封印",一定时间不能行动,此时是输出的绝佳机会。在魔物进入地狱状态后使用克制该种地狱属性的属性供物可以打出追击效果,此时怪物将受到一击绝大伤害,推荐在怪物快要解除地狱状态的时候使用,这样可以确保输出的最大化,不同属性造成的地狱效果与追击属性如下表:

地狱效果一览【表格】		
攻击属性	地狱效果	追击属性
火	灼热地狱	冰
冰	冻结地狱	雷
雷	感电地狱	石
石	石化地狱	毒
毒	毒地狱	火

小型魔物



本作中小型魔物种类不多,在战斗中基本处于打酱油的地位,很多时候是用来回复体力和补充供物数量的。不过,由于小型魔物是可以无限再生的,所以某些无伤任务、速杀任务往往会因为有这些小型魔物的存在而导致任务失败,可谓是有利有弊,这里简单对小型魔物做一下介绍,由于小型魔物实在太过于脆弱,所以就不再详加叙述打法了。

小型魔物包括5个大类,具体分类如下:

小型魔物分类		
魔物种类	包含魔物	备注
ゴブリン	ゴブリン、金欲ゴブリン、墓栅ゴブリン、火焰ゴブリン、酒豪ゴブリン、毒茸ゴブリン、珊瑚ゴブリン、刚刺ゴブリン	比较有威胁的钻地攻击为直线型,可以离开初始站立地点来回避
オ-ク	オ-ク、冰块オ-ク、毒绿オ-ク	受到一定攻击后会向玩家发动跳跃攻击,此时给予攻击可以一击致命
グ-ル	成金グ-ル、医者グ-ル、电磁グ-ル	场地内有尸体的时候会啃食尸体,可以利用这一特性等它落地然后再击杀;在空中受到投掷类供物攻击也会掉落到地面
ネクタ-	ネクタ-、蜡烛ネクタ-、腐卵ネクタ-	与人型魔物战斗时要优先清理它们,避免被蜘蛛丝命中陷入无法行动的状态
コボルト	コボルト、树花コボルト、木の实コボルト、叶无コボルト	不会主动攻击,随意虐杀

人型魔物

下面就是本次魔物攻略的重中之重——“人型魔物战法指南”了，刨除最终BOSS外，本次人型魔物一共有22种（不含DLC），前面已经针对游戏中的指南书给人型魔物进行了分类，下面将按照这一分类对全部的人型魔物从背景、血量、解体部位、弱点特性、攻击方式、战法要点、供物推荐等方面逐一进行讲解，希望使每名玩家都能充分了解魔物的底细，以便从容应对。

傲慢

ワルキューレ



时代背景

希望得到父亲的认可，为了爱化身为战场女武神的骑士

为了得到父亲的认可和爱，为了能够继承父亲的家业，出生在骑士之家的她比谁都拥有成为最强骑士的决心与愿望。她的愿望召唤出了圣杯，为了成为最强骑士，不惜以自己的美貌为代价来获得“闪光之力”，从此她便拥有了雷电缠身的光速飞行能力，但这时父亲战死的噩耗却传到了她的耳中，使她变得狂暴，无法接受这一事实的她开始疯狂地想要让自己变得强大，变得强大就能够名扬天下，这也许就能够再见到父亲，被这一虚无缥缈思想束缚的她无论走到哪里都在拼命地寻求变强的办法，同时也游走于各大战场之间，不断地磨练自己。

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	–
1	2300
2	2900
3	3600
4	4700
5	6100
6	8500
7	11900
8	17300
9	24200
10	31500

可解体部位

头（C）、上半身（C）、左翼（B）、右翼（B）

解体报酬：女战士の剑片



弱点特性

弱点属性：石

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
翅膀、头、上半身	◎/–	○/△	○/△	×/×	★/○	○/△
下半身	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

①飞行放电：这是ワルキューレ在飞行中频繁使用的攻击招式，类似于小型魔物乌鸦的惯用技能，绕场盘旋后释放电击向玩家进行空袭，可以看准其行动路线之后朝两侧翻滚，也可以看准路线后正面将其击落。

※附带效果：感电

②滑空斩：同样是空中使用的技能，会利用手中的剑在滑翔中向玩家进行斩击，这招比飞行放电回避难度稍大，由于斩击是横向的，所以建议朝魔物攻击方向正面进行翻滚，或者携带“暗杀者の翼膜”来进行遁地回避。

③地上放电：地上使用的放电技能之一，释放前会有蓄力的动作，蓄好力后会在自己周围放出大量闪电球，在释放之后会有蓄电的硬直时间，这时玩家可以躲开闪电球接近魔物进行攻击。不过由于闪电球密度较大，建议利用远程魔法对其进行攻击，以免被闪电球感电遭到魔物的连击。

※附带效果：感电

④电击射线：此技能为ワルキューレ释放闪电球并蓄电完毕后所形成的技能，两条射线，追尾性不强，只要回避开攻击点的起始位置即可接近对其进行攻击，如果对翻滚没有信心同样推荐“暗杀者の翼膜”。

※附带效果：感电

⑤三连击：释放极其迅速的动作，在弯腰准备动作后以超高速接近玩家并进行三连斩，不容易通过连续回避闪开，推荐使用盾牌进行防御，同时防御后会给ワルキューレ带来大硬直，可以利用此时机进行攻击。

⑥跳跃飞踢：准备动作极其不明显，但是我们可以通过其是否在视野中可以看到来判断，如果发现ワルキューレ飞出了自己的主视野，那么就要开始进行回避了，如果成功回避飞踢，ワルキューレ会在地上停留一段时间，这时也是攻击的好时机，对于把握不好时机的玩家依然推荐使用“暗杀者の翼膜”的长时间遁地来回避。

战法要点

ワルキューレ这一魔物本身战斗难度很低，其长时间在空中飞行这一点完全不足为惧，因为其长有一双与乌鸦类似的翅膀，我们只需要利用投掷类供物将其击落就可以对其造成硬直，之后便可以奋力输出了。输出时主要使用石属性供物，对其头部和翅膀攻击即可，在供物类型不是很充足的前期，推荐使用近战类供物对其进行攻击，同时不要忘记使用毒属性对进入石化地狱的ワルキューレ进行追击，超低的血量让其基本撑不了多久就会败倒在玩家面前。

供物推荐

石の矢尻×2、树龙の卵、暗杀者の翼膜、愈し种、雷石の盖

ヒュトラ



时代背景

为了能一去击倒更多敌人而获得了9只触手的剑士

他出生在一个贫困的家庭，为了生计不惜用自己的生命战斗着。为了让自己变得更强，他不知道亲手试验过多少把剑，更不知道曾经击倒过多少名敌人，在一次战斗中，由于敌军的计策，他们全体都食物中毒了，从此他便无法再次挥舞着剑去战斗，在这种状况下，战士的执念召唤了圣杯，然后以自己最爱的家族作为代价使自己复活，并从腹部伸出了7根手腕，加上自身的2只手，一共可以用9只手来挥舞宝剑，在这种强大的力量面前，已经没有人可以和他对抗了。

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	–
1	2600
2	3300
3	4100
4	5300
5	6900
6	9700
7	13600
8	19700
9	27600
10	35900

可解体部位

脸（B）、腹部（B）、全部触手（E）

解体报酬：暴剑士の触手



弱点特性

弱点属性：火

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、脚	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
腹部	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
触手	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

①突进（回旋突进）：在魔物与玩家拉开一定距离后就会使用旋转触手朝玩家进行突进，速度不快但是追尾性较强，玩家可以通过盾牌进行防御，亦可看准时机面向突进方向进行回避，前者会给魔物造成短时间的硬直，不适合输出；后者则可以在回避后追上魔物从背后进行攻击。

※附带效果：毒化

②跳跃攻击：将所有的触手插入地中，这时触手上不带有毒液（与触手追击的区别），随后向空中高高跳起砸向玩家，在下落地点会有黑影，玩家只要离开黑影所在位置即可，在落地后会有短暂硬直，不要放过这个输出机会。

※附带效果：毒化

③叩击：利用触手前端向玩家近距离进行叩击，威力不大，可以很容易的使用翻滚来回避。

※附带效果：毒化

④毒液：脚下会不停放出毒液，踩上会积蓄毒化值，到达一定值后玩

家会进入毒化状态。

※ 附带效果：毒化

⑤毒雾喷射：向前方喷出毒物，可以利用盾牌进行格挡，也可以进行翻滚回避，需要注意的是翻滚回避后地上的毒液踩上去也是会受到伤害的。

※ 附带效果：毒化

⑥毒化空间：从所有触手喷出毒液，令整个空间进入毒化状态，场景中的敌我双方会受到其影响体力不断下降，一定时间后解除，此攻击不会影响战斗评价中“完全无伤”的判定。

※ 附带效果：毒化

⑦触手追击：将所有触手插入地中，与跳跃攻击所不同的是，插入部分会产生毒液同时在玩家脚下产生抓取攻击，只要不断跑动就可以回避，但是需要注意不要移动过快撞上其它触手，此技能释放后ヒュドラ被解体的触手会回复。

※ 附带效果：毒化

战法要点

与ヒュドラ战斗推荐使用远程武器作为主攻，这样可以有效地避免踩到其脚部掉下的毒液，由于其动作迟缓，所以我们可以攻击的机会很多，可以利用魔人和地形进行卡位，同时利用“炎恶魔の矢尻”等投掷类供物让其快速进入灼热地狱封锁其行动，这样便可以大幅增加输出机会，在适当时刻用冰属性追击可以有效节省战斗时间，保证输出。惟一需要注意的就是保证自己有充足的血量，以便应对毒化所带来的持续掉血。

供物推荐

炎恶魔の矢尻 ×2、冰龙の卵、炎魔人の心脏（内脏）、愈し种、木质锅の盖

嫉妒



时代背景

由于不能成为天下第一的铁匠，因而心生嫉妒变成了独眼怪兽

在某一地方有一名善于制作经久耐用武器的铁匠，然而其制作的武器却十分丑陋，不过他还是觉得自己的武器与那些华而不实的武器相比依旧是最好的。直到有一天出现了一名年轻人，他做的武器不仅华丽美观，而且十分耐用，从此他便对这个男人心生嫉妒，同时开始自暴自弃。这时，圣杯出现了，铁匠利用自己的右眼为代价制作了一只当世绝顶的三叉枪，而他的右眼因为诅咒被镶在了三叉枪的尖部，自己也变为了一只独眼怪兽，被人们所恐惧。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	4000
2	5000
3	6300
4	8200
5	10700
6	15000
7	21000
8	30500
9	42700
10	55500

可解体部位

脸上的眼睛（E）、枪尖的眼睛（B）

解体报酬：锻冶屋の目球



弱点特性

弱点属性：–

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、枪的眼睛	★/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	△/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①挥枪：使用手中的枪向地面猛刺，BOSS附近地面会有震动效果导致玩家硬直，判定范围较小，震地范围较大，此技能可以利用盾来进行防御。当BOSS体力下降到黄色以下时挥枪次数会从1次变为4次，注意不要过早向BOSS进攻导致受伤。

②砸压：将枪举向空中，将整个身体向玩家砸压过来，造成巨大伤害，此技能略带追尾效果，可以使用盾或朝一侧连续跑动并翻滚进行回避，否则容易被秒杀。

③枪横扫：与挥枪起始动作一样，然后利用枪在地上横扫，横扫次数随体力下降而增加，伤害同样很高，除了用盾防御外可以考虑看准时机向武器挥来方向翻滚，绕到BOSS背后，既可以输出又可以防止被打到，一举两得。

④锻冶强化：将武器进行强化，大幅提升攻击力同时改变部分技能的释放方式，此技能释放时BOSS会跪在地上连续锻冶武器，玩家可以利用刚腕、魔人召唤等技能来中断锻冶过程，亦可以使BOSS进入异常状态来中断。

⑤地面潜行突刺：潜入地中，从地下追击脚下的玩家，玩家可以看准地面土层的移动状况来进行翻滚回避，此技能不能使用盾防御，且连续3次，伤害较高，同时最后钻出地面也有攻击判定，注意不要过早对BOSS进行攻击。

⑥激光扫射：武器强化后在“地面潜行突刺”后钻出地面的时候会发射以自己为圆心的激光扫射，共扫射3周，范围逐渐扩大，跑远即可回避。

⑦倒地旋转：蜷缩成一团露出身上的刺刃，旋转着向玩家冲击，此技能推荐使用场景内的建筑物卡住BOSS移动路线来回避，也可以使用瞬移等改变回避方式的供物来回避，盾是无法防御此技能的。

战法要点

虽然サイクロプス的招式伤害都比较高，但鉴于其全部动作都比较缓慢，所以导致整体战斗难度大幅下降。玩家开场可以在サイクロプス周围放下魔人召唤，这样很容易就可以卡住它大部分技能，安心在魔人身后使用远程供物，不过需要时刻注意サイクロプス是否会使用砸压这个技能，因为这个技能是可以穿越魔人的，输出一定时间后就去对魔人进行补充，如果运气好可以在其使用潜行突刺前杀掉，没能杀掉的话就要专心回避潜行突刺，待BOSS重出地面的时候继续利用魔人和远程的配合即可轻松取胜。

供物推荐

铁风车の翼片 ×2、巨神の腕、石魔人の心脏（内脏）、愈し种、岩盾のかけら

时代背景

出于对王兄的嫉妒而使身体巨大化最终变成鳄鱼怪的弟弟

从前有一对双胞胎王子，也许是出于作为王族继承的关系，兄弟俩从小就处处被进行着比较，不管哪一方都是王兄比较优秀，久而久之作为弟弟就对哥哥的嫉妒越来越深，渐渐地转变为想要杀害哥哥的冲动，于是冥思苦想想到了养一只鳄鱼去袭击哥哥的想法。可是就在这时，圣杯出现了，他成功实现了弟弟的愿望，不过却是以将弟弟和鳄鱼融为一体的方式来体现的，弟弟的身体变得极其庞大，犹如一座城堡，而变成怪物的弟弟也开始着手完成它梦寐以求的愿望……



可解体部位

嘴（A）、下颚前端（B）

解体报酬：海魔のうろこ

弱点特性

弱点属性：雷



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2200
2	2800
3	3500
4	4600
5	6000
6	8400
7	11800
8	17100
9	23900
10	31100

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
脸、下颚	◎/–	○/–	×/–	★/–	○/–	○/–
其他	○/–	○/–	×/–	◎/–	○/–	○/–
核心	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–

攻击方式

①上段咬:将头高高抬起,从上方向玩家用力撕咬过来,略带追向性,但是可以通过左右跑动来回避,魔物攻击后嘴会被卡在墙壁里,有短暂的硬直时间,这时可以对其进行攻击。

②突进:突进的方式与上段咬类似,惟一的区别点就是突进之前BOSS会咬两下牙齿,之后以比上段咬更快的速度朝玩家攻击过来,回避方式与上段咬完全相同,攻击后BOSS的硬直时间会比上段咬略长,可以抓紧时间进行攻击。

③横扫:将头部向任意一侧进行弯曲,随后使用头部对大部分战斗区域进行横扫,此攻击无法用盾进行防御,惟一的回避方式就是跑到战斗区域的两侧死角处,只有这两个地方是BOSS无法命中的,所以看到BOSS准备动作的时候一定要快速移动到安全区域。

④高压水炮＆电击:此技能准备动作是头部进入海底进行蓄水,随后会朝场地内部进行水炮扫射,同时场地内会出现BOSS本体的核心,并且会在玩家头上出现落雷,雷击会追踪玩家每一次所站立的位置,所以想要攻击核心的话建议采用自身硬直小的供物来进行,当然也不要过于保守回避放弃攻击核心的机会。

战法要点

与リヴァイアサン战斗由于其身体过于巨大，导致只能攻击其头部，而战斗场景则是在他的身体上，我们千万不要被这个庞然大物所吓倒，其实他的攻击还是非常有规律的。针对它长时间在自己的身体外我们不能进攻，且其非常喜欢突进攻击玩家的特性，我们可以在场地内放置魔人召唤，同时使用球根类魔法在魔人身边进行设置，在リヴァイアサン准备突进的时候我们站在魔人身边，冲过来的リヴァイアサン会引爆大量球根造成巨大伤害，硬直的时候魔人也可以对其造成一定伤害，这样会给战斗带来很大的便利。当其核心出现后我们不断攻击核心会导致核心崩坏，随后リヴァイアサン进入超大硬直时间，不用犹豫，疯狂输出即可，如此循环BOSS还是非常好对付的。

※开场对自己使用冰铠甲会使战斗变的更加容易，供物数量可以利用场内死掉的大量小型魔物来随时补充。

供物推荐

雷龙の卵×2、雷の球根、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、冰神のお守り

强欲



グリフォン

时代背景

对于财富过于执着，最终与财宝融为一体

作为一个领主,比起自己的臣民更热爱财富,为此他对臣民们课下重税,而自己却享受着犹如天堂般的生活。他有个特别的爱好就是非常喜欢贡品中人、鸟、兽融为一体的一尊金像,某日,无法忍受沉重赋税的臣民们开始反叛,孤家寡人的领主被人们逼上了绝路,直到这时他仍然不愿舍弃他的金银财宝,他的执着唤醒了圣杯,圣杯将其与财宝融为一体,而摸样也正是他所期待的人、鸟、兽融为一体的样子,于是他飞上天空,将臣民们打败,继续享受着他的财富生活。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	3200
2	4000
3	5000
4	5600
5	8500
6	11900
7	16700
8	24200
9	33900
10	44100

可解体部位

头（D）、左翼（C）、右翼（C）

解体报酬：金贵族の宝石

弱点特性

弱点属性：–

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、翅膀	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式



①闪光（空中、地上两种）：使用闪光令玩家进入失明状态数秒，此时玩家除了进入心眼状态外均无法看到画面中的状况。此技能在空中使用的准备动作是抱着财宝收集能量，而地面使用则是有捡拾财宝的动作，随后使用，看到准备动作如果能及时开放心眼就可以顺利回避这个技能，不幸中招的话推荐开心眼短时间进行回避，回复后再攻击。

②地面连啄：这是グリフォン在地面上最常使用的技能,面向玩家进行4次连续啄击,每一击都会瞬时改变攻击的方向,追尾性能很强,可以拉开距离来回避或者打开盾牌,如果顺利绕到其背后就不会有危险了,还可以顺势对其追击。

③突进：突进也是地面使用的一个技能，グリフォン在瞄准玩家后会疯狂朝玩家奔来，看准时机向两侧回避即可，使用盾牌防住突进的话グリフォン会进入到底硬直，可以抓紧时机输出。

④滑翔踢：在空中时,グリフォン会瞄准玩家急速下降,同时进行三连踢,在释放前会有嚎叫的预兆,此时就要不断地进行翻滚来改变自身的站位了,由于三次攻击追尾性能都很强,所以回避难度较大。

⑤羽毛飞刃：在空中使用自己金闪闪的羽毛投掷玩家,伤害不高,追尾性能一般,横向跑动即可回避。

⑥空中突进：空中突进与地面突进类似,会朝着玩家所在地点进行一击速度奇快的撞击,追尾性极强,用盾牌防御可以对其造成硬直,得到输出机会。

战法要点

グリフォン长时间都会在空中进行行动，我们要攻击它非常困难，所以破坏其翅膀就成了首要任务，只要成功破坏掉一只翅膀，它就无法起飞了，这样作战难度就降低了很多。这里推荐带投掷类供物对其翅膀进行攻击，攻击一定伤害后グリフォン会从空中落下，这时不要放过继续攻击翅膀的机会，能破坏基本就可以保证胜利了，面对地面的グリフォン只要合理的运用盾牌便可以随时对其造成硬直，给输出带来极大的便利。

※使用“欲望金货の袋”可以在グリフォン还没有飞起来前引诱グリフォン捡拾金币，这样可以在开场就为自己提供对其翅膀输出的机会，可以善加利用。

供物推荐

铁风车の翼片×2、巨神の腕、石魔人の心脏（内脏）、愈し种、欲望金货の袋



ワイバーン

时代背景

为了成为更强的刺客，不惜被蝙蝠侵蚀获得力量

身为孤儿出身的它被一名贵族捡到后被训练成了杀人工具,在主人的命令下不断地执行着暗杀任务,同时也在实战中不断成长。久而久之,他的力量已经成长到了令主人都恐惧的地步,并设计想要将他害死,从这次事件之后他就离开了主人,凭借圣杯的力量与蝙蝠融为一体,躲在黑暗之中时刻注视着敌人,他相信早晚有一天他会用自己的利爪将主人的喉咙刺穿。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2500
2	3100
3	3900
4	5100
5	6600
6	9200
7	12900
8	18700
9	26200
10	34100

可解体部位

头(A)、上半身(B)、左翼(D)、右翼(D)

解体报酬：暗杀者の翼膜

弱点特性

弱点属性：–

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式



①回旋踢：接近玩家后呈现半蹲姿势，随后伸出腿对360°的范围内玩家进行攻击。由于速度较快，所以经常会造成玩家躲闪不及，所以近战的玩家要时刻注意其动作，不能贪刀，看见其下蹲后立刻向后翻滚即可回避；而远程玩家则需要注意其配合遁地移动接近后瞬发此技能，同样注意翻滚。

②三连击：普通格斗技，半蹲蓄力后依次使用拳击→拳击→腿击来攻击玩家，此技能可以用盾来进行防御，防御住ワイバーン的攻击后他会进入硬直状态，这时是攻击的好机会。

③遁地移动(遁地攻击)：此技能会使ワイバーン变成一道影子瞬间移动到玩家面前，此技能没有攻击性，但是通常会配合回旋踢等技能使用，所以在其出现在玩家面前时一定要注意利用翻滚与他拉开距离；而ワイバーン在化为影子的瞬间时如果有向上起跳的动作，那么他一定会在瞬移过来后窜出地面直接攻击玩家，这时只要在其影子移动过来的时候进行翻滚回避即可安全脱离。

④飞踢：远距离大跳后以极快的速度踹向玩家，伤害极大，推荐在与ワイバーン拉开距离作战时时刻锁定其位置，看到这个动作后立刻向两侧回避，回避成功后ワイバーン会进入硬直状态，这时候是玩家攻击的好时机。

⑤影分身：咏唱魔法后，ワイバーン会根据血量剩余不同分身为3～5个，其中只有一个是真身，攻击真身后分身会消失，同时ワイバーン也会露出破绽，玩家可以通过ワイバーン脚下的影子来确定真身的位置。如果没有成功找到真身，一定时间后影分身会一同向玩家发动威力巨大的影袭，很容易被秒杀。

⑥黑墨：从口中吐出黑墨，污染玩家的画面，此时可以利用心眼来确定怪物位置。

战法要点

ワイバーン是敏捷类型的魔物，不仅可以瞬间移动，还会使用影分身迷惑玩家，他的行动规律一般是遁地移动配合近身格斗这样的套路，如果对自己防御有信心的玩家可以带上近战的刚腕类武器与其对拼，善加回避的话会比远程战斗更轻松。使用远程作战的玩家尽量在其遁地移动后改变自身的位置，以便拉开距离，既可以继续输出，又可以确保自身不被ワイバーン的格斗技碰到。攻击ワイバーン的最佳时机是其发动影分身后攻击真身的时候，切记一定不要放弃每次攻击真身的机会，这样会使战斗的时间大大缩短。

供物推荐

巨神の腕、铁针龙の卵×2、魔石のお守り、愈し种、隼の羽

ペガサス



时代背景

在奇异牧场中诞生的蓝色变异生物

故事是这样的，有一个国家的某个大臣试图篡夺国王的宝座，但是被人告密事情败露，于是成为通缉犯的大臣就开始了四处逃窜的生活，当他到达一个奇怪的牧场时发现这里异常恐怖，这里有着一种长着蓝色翅膀的生物，可以让接触到这些翅膀的人瞬间失去生命。对逃亡绝望的大臣在此伸出了手，然而在圣杯的作用下，这个臣民变成了长有蓝色羽翼的怪物。从此他有了再次窥探国王宝座的资本和能力。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2500
2	3100
3	3900
4	5100
5	6600
6	9200
7	12900
8	18700
9	26200
10	34100



可解体部位

头(A)、尻尾(A)

解体报酬：奸臣の角

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
尻尾	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

①冰片散射：ペガサス在滑翔过程中会向玩家投掷3发略带追尾能力的冰片，这个冰片只要向左右回避即可轻松躲开，但是由于其使用过于频繁且冰片到达地面后会形成类似于冰布状的物体，所以会给战斗区域带来很大的干扰，踩中或被攻击到的话都有几率进入冻结状态，成功回避后也可以在后方对ペガサス发起追击。

※附带效果：冻结

②旋转突进：身体飞高后旋转身体对玩家进行突进，同时身体会洒下冰块攻击玩家，用盾防住突进可以让ペガサス陷入短暂的硬直状态，这时候注意不要踩到冰块掉落的位置就可以疯狂攻击了。

※附带效果：冻结

③暴风雪：飞到视野范围外进行大范围的冰块掉落，有如暴风雪一般，但是密度不是很大，只要不断进行移动就可以了，就算被攻击到也不会造成很大伤害。由于视线问题攻击ペガサス会很麻烦，如果可以用远程供物锁定ペガサス的话可以追击它，此时不建议攻击，应当以专心回避为主。

※附带效果：冻结

④大爆炸：使用冷气包裹自身进行蓄力，此时玩家可以利用远程魔法进行攻击，如果可以算好其蓄力时间也可以用近战给与其大伤害，但是由于爆炸威力极大，所以不推荐冒险，因为根据血量剩余不同爆炸的蓄力时间不同，安全第一。

※附带效果：冻结

⑤起死回生：ペガサス在体力下降到一定程度时会进入假死状态，这个状态的时候没有锁定判定，但是在一定时间后ペガサス会突然腾空而起对周围玩家造成巨大伤害，所以如果看没有死亡特效的话不要贸然过去，以免被误伤。

※附带效果：冻结

战法要点

对战ペガサス最首要的目的就是回避，因为其攻击会造成很多不必要的麻烦，攻击时机可以选择在用盾防御其突进后，利用雷属性投掷武器快速令其进入感电地狱，配合魔人的追击可以有效地进行打击，整体难度不算高，稳扎稳打就很容易取胜。这里再推荐另一种战法，那就是利用雷布+吸引草的组合，玩家站在雷布上使用吸引草可以将ペガサス拉到地面同时让其快速进入感电地狱，这样不仅方便追击，还可以给战斗带来极大的便利，让速杀ペガサス成为可能。

供物推荐

①雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏(内脏)、愈し种、冰神のお守り

②雷の布、吸引草の茎、岩龙の卵、雷龙の卵、愈し种、冰神のお守り

スライム(金欲/食欲)



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	3500
2	4400
3	5500
4	7200
5	9400
6	13200
7	18500
8	26800
9	37500
10	48800

时代背景

贪得无厌是没有好下场的

スライム这两种形态都是因为贪所导致的，一个是为了金钱，一个是为了食物。由于欲望的侵蚀让他们身体融化，变得如垃圾一般，骨头和内脏变成了食物、金子，虽然他们的愿望得以成真，但是他们却失去了宝贵的人类身体，于是他们开始报复人类，将人类/财宝也吞食到自己的体内，让自己得到更大的满足。



可解体部位

上半身（C）、左前腕（B）、左脚（C）、右脚（C）

解体报酬：粘生物の块

弱点特性

弱点属性：-/-

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
体上部、可以破坏的手腕、脚	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①脚踏：抬起双脚进行踩踏，动作轮流进行，与スライム近身战斗时需要时刻注意，由于出招很慢，所以及时闪避就很难被打中，近距离时有震地效果，注意不要被后续技能追击。

②大跳跃：全身蓄力后起跳砸向玩家，当玩家远离スライム后很容易引发它使用此技能，因为スライム的体型巨大，所以在看到其起跳后一定要不断跑动，并且看到头上有阴影时进行翻滚，否则很容易被砸中。スライム落地后会进入短时间的硬直，这时可以很安全的输出。

③突进：一边挥舞手中的武器，一边向玩家冲撞，攻击范围很大，再加上从口中不断喷出的食物（金币），想要躲避非常困难。遇见此技能后玩家一定要尽量远离或者找掩体躲避，不建议使用盾牌和翻滚来应对。

④蛇舔：伸出舌头攻击スライム面前偏左的大部分区域，范围很大，攻击力一般，由于出招速度快不太容易回避，中招后要及时回复。

⑤金块飞溅（粘物飞溅）：从嘴中向外喷洒金币（食物），此技能为持续技能，让玩家很难接近スライム，建议玩家多从背后攻击它，这样可以有效地回避该技能。同时当スライム倒地或者进入异常状态后也会暂时解除该技能。

战法要点

与スライム战斗首先要决定的就是选择何种方式来进攻，如果选择近战则直接使用刚腕系武器攻击脚部，不仅可以针对咒部做出打击，还可以令其倒地，同时可以配备改变回避方式的供物来增强生存能力；如果选择远程，则推荐使用魔人进行卡位，然后攻击其上半身的咒部，这样利用地狱追击也可以快速消灭スライム，相比于远程，近战更为安全，因为飞溅物体的伤害远比对近战技能给予玩家的伤害高得多。

供物推荐

①铁风车の翼片 ×2、铁针龙の卵、石魔人の心脏（内脏）、愈し种、食欲の实（欲望金货の袋）

②巨神の腕、铁风车の翼片、岩盾のかけら、愈し种、食欲の实（欲望金货の袋）、隼の羽

愤怒

ケルベロス

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2500
2	3100
3	3900
4	5100
5	6600
6	9200
7	12900
8	18700
9	26200
10	34100

时代背景

由于过度沉浸于卫兵的工作，导致将自己守卫的城市毁灭

这个男人本是一个城市的护卫，拥有两条凶猛无比的猎犬，正因为有了他，这个城市才能安然无恙，欣欣向荣。但是有一天在城中出现了一种传染病，为了逃难，居民们一个接一个离开了这里，而出于对这个城市的爱，卫兵自己不愿离开，同时对想要离开这里的居民渐渐产生反感，甚至对一些想要逃离这里的人痛下杀手。这直接导致了民众们的愤怒，合力将这名卫兵杀害了，在圣杯的作用下，卫兵的执念化作一只野兽，杀死了全部的居民，而他也和自己的两条猎犬融为一体，继续守护着这个没有人烟的废墟。



可解体部位

头（D）、左狗头（D）、右狗头（D）

解体报酬：卫兵の枪片

弱点特性

弱点属性：石

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、两侧狗头	◎/–	○/△	○/△	×/×	★/○	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

①突进：面向玩家时，右爪在地面连挠2次之后进行高速冲刺，冲刺略带追尾性，使用盾牌可以安全防御，防御后ケルベロス会倒地，这时候可以使用远程魔法进行追击，切忌使用蓄力和近战魔法，因为准备时间内无法对其造成有效伤害，容易被反击。

②大跳跃：有几率出现在突进之后的追加技能，ケルベロス从突进结束的位置高高跃起随机锁定一名玩家进行砸压攻击，伤害极大。回避方式比较简单，只要被锁定的玩家看到自己身上有ケルベロス的影子就立刻跑开下落地点即可，此技能盾防御无效。

③爪连击：站立状态时会对周围的玩家发动爪子攻击，根据体力多少攻击次数会有所不同，看到举起爪子时向其前方翻滚即可回避，不推荐用盾防御，因为展开时间并不充足。

④气刃：站立状态时在手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行2连击，同时手中会发出气刃，追击远处直线上的某名玩家，气刃可以用盾挡下，也可以横向跑动来回避，这个技能破绽很小，推荐专心回避，不建议进行攻击。ケルベロス血量下降到一定程度后如果玩家采用远程攻击，它则会一直使用气刃，一定要注意回避。

⑤咆哮：趴在地上时口中会开始积蓄风，当积蓄到一定量时会进行咆哮攻击，身体周围一定范围内玩家受到伤害，同时封锁全区域玩家行动一定时间。该技能可以通过咒部解体、异常地狱等攻击方式解除，同时也可以利用咆哮类的供物进行强制中断。

⑥电击放射：压低身体蓄满力后会从口中发射出强力雷射线，雷射线会让被命中的玩家直接进入感电状态，如果此时被追击则凶多吉少。需要注意的是雷射线发射时ケルベロス周围也会带有雷场，可以从远处发动进攻，近距离攻击的话同样会被雷场击中。

※附带效果：感电

⑦枪放电：拔出贯穿心脏的雷枪，插入地面形成4道射程、攻击力和追尾性能都极强的电磁波，如果没有携带盾牌，那么看到ケルベロス开始拔枪就开始全力逃跑吧，跑到足够远还是可以顺利回避这个技能的，有盾的话展开盾牌就可以轻松化解。

战法要点

ケルベロス的行动力和攻击速度都是游戏中数一数二的，破绽少是其最大的特点，由于魔人基本无法卡住ケルベロス的行动，所以推荐一定要携带盾牌，这样可以在其频繁使用的突进时创造出硬直，以便我们进行输出。攻击方面推荐使用石属性的投掷类供物和爆弹类供物，快速破掉两个狗头可以让其咆哮与电击放射技能无法发动，不过这种情况有利有弊，ケルベロス在狗头被破后会频繁使用气刃与枪放电，给输出带来了一定的屏障。所以，与ケルベロス战斗一定要准备好盾牌，这个是重中之重。

供物推荐

石の矢尻 ×2、树龙の卵、岩盾のかけら、愈し种、石魔人の心脏（内脏）

ミノタウロス

时代背景

满怀着对自己不幸成长经过的怨恨，美丽的少女化作了长着牛角的妖怪

少女的出生本就源于一个错误，由于某个国家的领主没能忍住自己欲望的诱惑，与一名女仆生下了这个不该诞生的生命。为了隐藏她的出身，少女被迫戴上了面具，和母亲一起过着与世隔绝的生活，久而久之少女的母亲再也无法忍受这种日子，于是情绪开始变得狂暴，而少女也发下重誓一定要进行复仇。就在这时圣杯出现了，它将少女变成了带有假面和牛头的怪物，将少女的母亲化作一把锋利的斧头，而少女正是利用这把斧头对自己的父亲进行了复仇，并不断袭击着世界上所有幸福的家庭。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	3500
2	4400
3	5500
4	7200
5	9400
6	13200
7	18500
8	26800
9	37500
10	48800

可解体部位

斧（C）、头（D）

解体报酬：小公女の假面



弱点特性

弱点属性：–（武器弱雷）

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
斧子	○/–	×/–	×/–	★/–	×/–	×/–
头	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①回复魔法：在ミノタウロス手中的斧头没有发生咒部解体之前，他会一直使用回复魔法，这个回复魔法会使其不可能被击败，我们要做的就是快速将其斧头进行解体，之后失去了回复能力的她还是很好对付的。

②追尾弹：在释放回复魔法的同时会从斧头尖端放出6颗机雷类追踪魔法，这种魔法可以利用盾牌挡住，同时也可以跑远来回避，因为它们的射程很有限。

③气刃：利用斧子向正面的玩家挥动而产生直线型的气刃，玩家向左右两侧翻滚都可以进行回避。

④飞跃砸压：原地起跳后直接向玩家砸来，伤害巨大，同时周围会产生阵地效果，此技能对近战玩家可以说是相当棘手，攻击时不要贪刀，时刻把握ミノタウロス的动向才是上策，远程攻击的玩家基本可以无视该技能。

⑤突进：ミノタウロス在地面奔跑的动作，捡拾斧子或者其他情况下随机会使用，没有什么目的性，但是碰到了伤害会很高，我们可以使用盾牌来防御对其造成硬直，这样也可以有效地阻止她去捡拾斧子来对自己进行回复。

⑥背后砸压：玩家处于ミノタウロス背后时，如果她处于愤怒状态，则有很大几率用屁股对玩家进行砸压，此技能极难回避，出招动作时间很短，所以和她对战建议在身体两侧游走，这样可以避免此技能的发生。

⑦乱斩：与独眼巨人类似的挥动武器对前方大范围进行斩击，出招频率很低，但伤害奇高，算是不经常使用的技能，可以利用盾进行防御，也可以向正面翻滚来回避。

战法要点

ミノタウロス的斧头在破坏之前会一直回复自身体力，同时其他招式出现频率很低，这里我们可以有两种打法。一种是不攻击斧头，而直接攻击本体，不管其如何进行回复，我们只管一味进行攻击即可，这样只要有高输出保证，那也是可以消灭ミノタウロス的；第二种则是ミノタウロス使用回复魔法的时候，玩家锁定斧子尖端进行攻击，此时可以将斧头从其手中击落，我们对击落的斧子进行攻击可以达成咒部破坏，这样ミノタウロス就失去了自我回复能力，取而代之的是会进入狂暴状态，同时其他技能使用频率大幅增加，安全性下降了很多，如何取舍还要玩家们自己掂量了。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷石の盖、愈し种、雷魔人の心脏（内脏）

クラーケン

时代背景

苦苦追求着被夺走的爱船的船长

作为一个以货物往来贸易为生的船长，自然一艘好船比什么都值得保护。但是有一天，在海盗的袭击中，船长的爱船被劫走了，为了夺回爱船，船长不惜放弃商人的行业，投入到海军中，并在磨练后向海盗发起战争。但无奈的是他战败了，同时自己也被海盗重创，就在这时圣杯出现了，它将船长因战斗而散落的七零八乱的尸体重新组合形成巨大的触手，同时船长也作为一只“章鱼怪”复活了。他杀死了所有海盗，但是他的爱船却已经大不如前。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2800
2	3500
3	4400
4	5700
5	7400
6	10400
7	14600
8	21200
9	29700
10	38600

可解体部位

脸（B）、船头（D）、帆（D）、腹部（B）、全部触手（E）

解体报酬：商船长の触手



弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、脚	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
船头、帆	◎/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
腹部	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
触手	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△

攻击方式

①突进（回旋突进）：普通状态时クラ－ケン会朝着离自己较远的玩家进行撞击，该撞击带有较低的追尾性能，同时奔跑中也会改变方向，尽量让クラ－ケン移动到自己身边的时候再进行翻滚，否则很容易被修正后的撞击再次撞到。愤怒后的クラ－ケン会利用自己的触手使自己旋转起来，形成一个类似于风车状的物体向玩家进行突进，该技能可以使用盾进行防御，防御后会对クラ－ケン造成硬直，适当进行输出。

②叩击：利用触手和脚对近距离的玩家进行拍打，伤害不高，但是如果持续近战的话较频繁，不容易回避。

③溶解液：脚下不断掉下溶解液，踩中会给与一定伤害，近战时需要注意，远程攻击完全可以无视。

④空间变化（水中）：震动着所有触手，将全体战斗空间变为水中，包括クラ－ケン本身在内敌我双方均进入减速状态，不过クラ－ケン有一招冲撞速度很快需要注意，由于此状态持续时间不算很长，所以建议找一个适当的建筑物保护自己，待状态结束后再对クラ－ケン进行攻击，不然很容易惨死在水中。

⑤跳跃攻击：将所有触手都插入地下，利用手腕的力量跳到玩家头上进行砸压，该技能同样可以根据地上的黑影来判断锁定的是哪名队员，只要及时跑开落点即可。回避后还可以趁着クラ－ケン落地的硬直进行输出。

⑥触手追击：将所有触手插入地

中，沿着地表追击玩家，玩家可以通过左右移动来回避，注意范围不要太大，以免被其他的触手误伤。使用该技能时クラーケン会修复被解体的触手，这时他是完全不会动的，是绝佳的输出时机，千万不要错过。

战法要点

面对クラーケン的基本战法和ヒュドラ类似，同样推荐使用魔人卡位+飞镖远程攻击的战术，因为近战实在太不安全，同时还有溶解液不断侵蚀玩家。攻击的时候可以主攻クラーケン极其容易破坏的触手，让其陷入倒地状态，由于触手很多，故可以善加利用，使用雷属性供物进行攻击可以让战斗变的轻松很多，远程战斗相比于近战，整体作战难度相对较低。

供物推荐

雷石の矢尻 ×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、雷石の盖

色欲

エルフ女王

时代背景

无法生育的女性，最终变成了只能生育精灵的女王

由于掉进了四周都是悬崖峭壁的谷底，导致永世不能离开这里。独自一人无法生育的女性又十分想要孩子，于是她的心愿与谷底的蒲公英结合，孕育出了类似于精灵的新生物，而她也把这些精灵当做亲生骨肉一样疼爱，作为一个母亲与她的孩子们快乐的过着幸福的生活。终于她因为精灵的力量生出了翅膀，飞出了谷底，但是想要生育的愿望始终没有消灭，于是她开始诱拐每一个她见到的孩子。



血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	3000
2	3800
3	4800
4	6200
5	8100
6	11300
7	15800
8	22900
9	32100
10	41700

可解体部位

头（C）、右翼（D）、左翼（D）、脚（D）

解体报酬：绵毛淑女の羽

弱点特性

弱点属性：火

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
翅膀	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

①蒲公英弹：中距离时会使用的两连发导弹，看起来形状与羽毛类似，攻击路线为直线，没有追尾性，投掷速度相当快，所以看见后基本上已经被打中了，这里推荐在女王后跳后就开始横向跑动，不能停下，这样即便她使用蒲公英弹也可以轻松回避掉。

②蒲公英爆击：全身积蓄精灵的能量，在玩家头上生成蒲公英炸弹，落下后会造成巨大伤害，在看到其蓄力后只需要不断跑动就可以回避此技能。

③追尾弹：与蒲公英爆击类似，不过在积蓄能量后向玩家发射出6颗以上的蒲公英追尾弹，追尾性能很强，可以用盾来进行防御，也可以跑到足够远的距离就会消失。

④龙卷：在身体周围制造龙卷风，并向四周发出，带有一定的追尾性能，此时不要轻易接近BOSS攻击，最好等到龙卷风消失之后再行动，如果要回避的话请在龙卷风将要接近玩家身体的时候进行翻滚，否则一定会被打中。

⑤抓挠冲击：在愤怒状态下，女王会趴在地上挥舞爪子向玩家边追边挠，该技能移动速度快，追击性强，释放时间长，所以推荐使用盾来格挡，成功防御后女王会进入短暂的硬直时间，这时是攻击的最好时机，不要放过。

⑥回旋攻击：在愤怒状态下，女王身体产生龙卷后并不会将龙卷发射出来，而是会带着龙卷以旋转的方式朝玩家突进，这个突进追向性很强，可以使用盾牌进行防御，同样由于其速度较慢，也可以跑开待其停止后再进行攻击。

战法要点

女王是一个非常灵活的魔物，在场地内会经常移动来改变位置，同时释放远程攻击能力极高的蒲公英炸弹，我们的攻击时机可以选在其召唤蒲公英的时候，这时她没有任何防备。在平时移动中尽量利用锁定时刻观察女王的行动，并多采用横向移动，这样可以有效避免蒲公英弹的攻击，在其使用蓄力技能的时候可以疯狂输出来破坏其咒部，只要有咒部被解体，就能阻止其蓄力且使其进入硬直状态，给战斗带来很大便利。战斗中尽量使用火属性武器造成“灼热地狱”，采用追击也可以对其造成巨大伤害。

供物推荐

炎悪魔の矢尻 ×2、冰龙の卵、炎魔人の心脏（内脏）、愈し种、岩盾のかけら

セイレーン

时代背景

为了向抛弃了自己的爱人进行复仇而演唱着诅咒之歌的少女

她曾经是一名美丽又温柔的少女，同时还可以唱出非常美妙的歌声，由于常在海边唱歌，她迷上了那些水手，甚至引发了用歌声唤回遇难船只的奇迹。但是现实并不都是美好的，有一天她听说自己心仪的男子要和其他女孩子结婚的事情，心情抑郁的她选择了自杀。而她的怨念化为了对这名男子的仇恨，从而引来了圣杯，少女就在圣杯的作用下复活了，但是她的歌声却变成了一种诅咒，时刻诅咒着那名男子所乘的船将要沉没。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	4000
2	5000
3	6300
4	8200
5	10700
6	15000
7	21000
8	30500
9	42700
10	55500



可解体部位

头部的嘴（E）、杖上的嘴（B）

解体报酬：悲哀歌人の唇

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、杖上的嘴	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

攻击方式

①横扫：与独眼巨人类似使用手中的武器进行横扫，攻击范围很广，尽量跑开绕道其背后就可以安全了。当发怒后横扫的次数会有所增加，不要急于进攻，等她出招结束后再去进攻才是上策。

②站立挤压：将武器举向空中，随后身体前倾趴倒在地，伤害极大，但是由于范围较小，故只需要向后翻滚或跑开即可安全回避，倒地后可以对其武器进行攻击，方便破坏咒部。

③弹射攻击：将武器举向空中，随后利用整个身体向玩家砸压，由于准备动作较慢，所以还算好回避，只要在她举起武器的时候向两侧翻滚两次即可，其本身追向性不是很大。当回避掉攻击后可以利用她的硬直时间对

其武器进行攻击，对于较难解体的武器来说是比较好的时机。

④追尾弹：利用武器的尖端放出若干机雷类魔法，追尾能力很强，但是范围不大，看到魔法飞过来的时候可以利用盾进行防御，同时也可以跑到远处等待其消失，注意不要被她的砸压暗算即可。

⑤遁地攻击：与独眼巨人的遁地类似，同样会从地下追击玩家数次，回避方式相同，惟一不同的是其钻出地面的时候会利用武器进行一次咆哮，如果离她过近就会进入硬直状态数秒，有可能会被追击。

⑥水流射线：将独眼巨人的激光变为了水炮，在愤怒状态下遁地攻击后钻出地面时会使用的技能，跑远即可安全回避，被命中的话会进入冰冻状态，需要小心。如果将其武器咒部解体，那她将无法使用此技能。

※附带效果：冻结

战法要点

由于セイレーン的行动极其缓慢，所以我们可以使用魔人卡位战术来进行攻击，很多时候她会傻傻的站在魔人那里被我们攻击。随后利用雷属性远程供物让其快速进入感电地狱才是最完美的选择，当其体力不多时会使用唱歌来强化自己，这时我们不断攻击武器尖端就可以将其打断。除此之外，我们还可以利用“青い色欲の実”来对セイレーン进行引诱，被色诱的セイレーン会发呆很长时间，配合魔人的卡位基本上可以无伤结束战斗。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、青い色欲の実

免进入炎上状态。

※附带效果：灼热

②火弓箭：双脚高高抬起向地面砸去，此时会有无数火属性弓箭向前方发射，攻击范围较大，如果在其射程内是根本无法回避的，所以看到其双脚抬起的准备动作后一定要根据自己的位置判断是跑到ケンタウロス身后还是跑到身前更远的位置，前者可以趁此机会攻击ケンタウロス，而后者只能保证自己不受到伤害，没有攻击的机会。

※附带效果：灼热

③回旋攻击：将人身体钻进马车内，操控马车旋转起来向玩家追击，速度快且追尾性强，推荐使用盾进行防御，不仅可以将此攻击无效化，还可以给ケンタウロス造成硬直，得到输出的机会。

④放屁：回旋攻击后如果没有用盾牌将其终止或者没能在其攻击时造成硬直就会衔接此技能，攻击范围较小，但是伤害巨大，附带一定的吹飞效果，如果没能及时中断回旋攻击则不建议迅速接近，因为此技能破绽也是很小的，基本没有攻击机会。

⑤踩踏：利用前脚在地面连踩数次，近距离有震动效果，同时会有小范围的冲击波判定，对近战玩家会造成一定影响，远程可以完全无视。

战法要点

由于ケンタウロス的移动范围较大，而且有些场地也是异常广阔，所以魔人卡位战术用处不大，推荐带上“隼の羽”来改变回避方式以便快速追上高速移动的ケンタウロス，攻击方面推荐使用冰属性的远程供物，在其进入冻结地狱后可以针对其两侧的灯笼进行猛攻，当灯笼被解体后它将无法在暴走中放出火药，这样我们追踪他的时候会变得安全很多，随后找时机用盾防御回旋攻击给ケンタウロス造成硬直，瞄准头部猛烈攻击即可。

供物推荐

冰バラのトゲ×2、雷龙の卵、愈し种、隼の羽、溶岩锅の盖

怠惰

ケンタウロス



时代背景

不想活着那就只有受到诅咒而死去

他曾经是一名极其有天赋的剑术家，由于能力出众而被选作领主的护卫。但是出于某种原因他辞去了这项工作，选择了成为一名盗贼。而从他自己的角度则是认为抢钱比拿薪水更快一些，而他由于自己太过强大，完全不想去和那些弱者再去挣些什么，所以就把事情都交给了自己的手下，自己躺在马车中过着平淡的日子。久而久之他变成了孤零零的一个人，甚至连活下去的想法都没有了，于是圣杯出现将这个懒惰的人与马车融为一体，这就是他的下场。

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	–
1	2400
2	3000
3	3800
4	4900
5	6400
6	9000
7	12600
8	18300
9	25600
10	33300

可解体部位

头（E）、左侧灯笼（B）、右侧灯笼（B）

解体报酬：怠弓师の矢尻



弱点特性

弱点属性：冰

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、身体、马身、脚	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
马车上部	△/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
马车中	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
左右两侧骷髅头	★/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①暴走：马蹄抬起做一个准备动作后向正前方疯狂乱窜，在乱窜过程中有几率修正方向，十分灵活，且不能使用盾牌进行防御。近战玩家要及时利用翻滚躲避此技能，而在奔跑过程中ケンタウロス扔下的火药也是有很高伤害的，需要注意脚下的状况，以

ガーゴイル



时代背景

为了摆脱作为人类的烦恼，甘愿变成石头人的男人

他原本是一个名门之后，地位无比优越，而前途也是一片光明。但是生在福中不知福的他却对这一切都产生了厌倦，想脱离这些世俗，安静的独自生活。这一想法召唤了圣杯，圣杯将他变成了一个石头，可是这时的他又开始羡慕人类，又想要回到以前的生活中去，于是再次要求圣杯将他变成人类，可是圣杯却将他变成了石头人，为了和人类交流，成为怪物的他四处追赶着人类。

血量

各难度体力基础值一览	
难易度	体力基础值
0	–
1	2900
2	3600
3	4500
4	5900
5	7700
6	10800
7	15100
8	21900
9	30700
10	39900



可解体部位

头（E）、右腕（B）、左腕（B）

解体报酬：美少年の魔石

弱点特性

弱点属性：毒

伤害吸收与异常状态吸收						
部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
手腕	◎/–	○/△	○/△	○/△	×/×	★/◎
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/◎

攻击方式

①腕打击：针对身前敌人的抓挠攻击，攻击次数和是否狂暴有关，体力不多时也会增加攻击次数，基本没有准备动作，想要回避该技能就要求近战时不能贪刀，根据节奏一轮攻击后回避一次再继续进攻。

②翻滚攻击：原地小跳后变成球状

追击玩家，使用盾牌格挡就可以令其倒地进入大硬直状态，这时是进攻的最好时机。此技能不要尝试回避，因为追尾性极强，就算被回避开只要技能没有结束，ガ－ゴイル还是会改变方向朝玩家继续追击的。

③全方位石柱：利用手臂砸向地面引起地表变化，生成直线攻击玩家的石柱，此类攻击前面很多魔物都会，只要向两侧不断地跑动就可以轻松回避。

④岩石滚球：抬起手臂扔出两颗巨大的岩石球攻击玩家，方向依然是直线，由于比石柱要大，所以推荐使用盾牌挡住，时间充裕的话也可以采用同石柱一样的回避方式进行回避。此技能与石柱一样，ガ－ゴイル攻击后都不会有太大的破绽，建议不要盲目追击。

⑤大爆发：蹲下蓄力后在身体周围发生猛烈爆炸，爆炸时会放射出大量石刃，被击中就会进入石化状态，建议看到蓄力就立刻跑远，不然被石化后受到ガ－ゴイル的追击可以说是非死即伤。

※附带效果：石化

战法要点

ガ－ゴイル这种类型的敌人，包括后面的火巨人与冰巨人都是游戏中相对较弱的魔物，我们的基本战法就是针对其频繁使用的翻滚攻击利用盾牌给其造成硬直，之后用毒属性供物疯狂对头部输出，进入地狱后利用追击造成巨大伤害。战斗中依然推荐使用远程魔法，毕竟近战魔法需要消耗一定量的准备时间，而且相对来讲不算安逸。

供物推荐

猛毒华のトゲ ×2、炎龙の卵、树魔人の心脏（内脏）、愈し种、岩盾のかけら

暴食



时代背景

恋爱也不过是为了满足自己的食欲，能不停的吃东西才能产生无尽的快感

由于失恋而导致这个女人食欲大增，变得越来越胖。而巧合的是她在某个地方吃饭的时候遇到了一个一见钟情的男子，后来那个男人搬去了很远的城市，女人想见他的心情将自己的脂肪化作了翅膀。然后见到男子后女人却怎么也无法点燃爱情的火花，心中想到的只有吃掉他，于是便一口将其吞下，从此这个女人拥有了可以无穷无尽吃东西的体质，飞翔在各地上空，寻觅着可以吃的男子。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	1680
1	3400
2	4300
3	5400
4	7000
5	9100
6	12700
7	17800
8	25800
9	36100
10	46900

可解体部位

头（D）、右翼（C）、左翼（C）

解体报酬：贵女の花饰り

弱点特性

弱点属性：火

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、翅膀	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①地震践踏：抬起脚全力践踏地面，此攻击会引起冲击波，让靠近的人全部产生硬直，由于出招迅速所以基本无法进行闪避，近战时一定要注意保持血量，被追击还是很疼的。另外，该技能践踏次数会根据ハ－ピ－的血量下降而有所增加。

②突进：朝玩家飞奔，利用身体撞击玩家，当体力下降后经常使用此技能，用盾牌格挡后会对其造成很大硬直，此时可以进行输出。当ハ－ピ－体力不多时，使用此技能后会摔倒在地，这时也是输出的好时机。

③吞食：翅膀抬高后开始深吸气，吞食身边第一个吸到嘴边的生物，之后在嘴中咀嚼会造成连续伤害，最后吐出时还会造成一次大伤害。吞食生物时ハ－ピ－没有任何防备，可以疯狂进行输出，针对其吞食的特点，我们可以带一个爆破类供物，炸弹也是可以被吞食的，虽然不能造成伤害，但是可以防止自身被ハ－ピ－吞食，同时也能带来输出的机会。



④爆发：很少使用的技能，自己原地进行发狂，脚在地上连续踩踏，翅膀高高扬起，没有对玩家的主动攻击性，但是靠近的话会被踩中受到巨大伤害，所以还是安心的远程输出即可。

⑤啄：瞄准近距离的玩家进行疯狂的啄击，当体力下降时啄击次数会有所提升，建议向ハ－ピ－的背后翻滚，否则即使用盾防御，也很容易被啄到身后破防，算是伤害不高，但是比较棘手的技能。

⑥空中爪击：ハ－ピ－飞行状态时所使用的技能之一，瞄准地面的玩家进行冲刺爪击，锁定住他并进行左右回避即可轻松避过，没有信心的玩家可以开盾防御。

⑦空中龙卷：ハ－ピ－飞行状态时的另一技能，在空中大笑后发出追踪玩家的龙卷风，范围不大，跑开即可回避，多人作战时注意不要跑乱，以免被追踪不同玩家的龙卷互相误伤。

※附带效果：冻结

战法要点

和狮鹫一样，与ハ－ピ－作战最重要的就是解体其可以飞行的翅膀，只要解体其中一个翅膀就可以令其不能飞行。我们可以利用魔人在开场就对其发动猛攻，同时针对其特性利用可以生成树木的果实系供物引诱她，这样可以为输出带来很大的时间，善于利用火属性攻击的话有可能在其第一次起飞前就将其翅膀解体，这样战斗就会变得轻松很多，只需要注意突进和啄即可安全的在地上与其战斗。

供物推荐

炎恶魔の矢尻 ×2、冰龙の卵、炎魔人の心脏（内脏）、愈し种、任意果实类供物

生欲



时代背景

为了国家的战斗甘愿付出生命的忠诚士兵

深处民族战争中的士兵虽然饱受战乱所带来的痛苦，但是他们为国家而死的决心毋庸置疑，正是因为这个决心，战争结束后，战场上残留的士兵尸体全部都保持着战斗的姿态，没有一个人倒下，他们就算死也坚持到了最后。于是，士兵们的灵魂附着到了残破的盔甲上，聚集成了人型魔物继续战斗，对于他们来说，这场战争仍然没有结束。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	1400
1	2900
2	3600
3	4500
4	5900
5	7700
6	10800
7	15100
8	21900
9	30700
10	39900



可解体部位

头（E）、右腕（B）、左腕（B）

解体报酬：没兵士の炎岩

弱点特性

弱点属性：冰

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
手腕	◎/–	×/×	★/◎	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/◎	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①回转突进：与石巨人类似，ジャック・オ・ランタン同样会将自己的身体变为球状向玩家翻滚冲击，同时会根据玩家的位置调整自己的轨道，应对方式与石巨人相同，张开盾牌是最好的办法。

②火柱追击：此技能与石巨人的岩石滚球相类似，只是将岩石球变为了直线火柱，同样会发出两发，横向跑动即可回避。

※ 附加效果：炎上

③叩击：是用拳头对近距离玩家进行攻击，随着体力减少攻击次数会有所增加，最多可攻击3次，出拳时每一拳都会针对玩家所在位置有所微调，所以回避上会比较麻烦，推荐在其使用此技能时直接面对ジャック・オ・ランタン翻滚，绕道其背后，这样既可以持续输出，也可以免去被后续拳头攻击的困扰。

※ 附加效果：炎上

④火焰拳：伸出右手瞄准玩家，向玩家发射拳头，攻击速度快，追尾性能很高，发射数量会根据ジャック・オ・ランタン体力下降而增加，如果有时间展开盾牌可以确保安然无恙，如果使用翻滚切忌在拳头快要接近玩家的时候翻滚，不然由于较高的追尾性能，还是会击中玩家的。

⑤火焰突进：不变成球状，全身附带火焰直接向玩家突进，突进为直线型，没有追尾效果，用盾防住攻击同样可以造成ジャック・オ・ランタン的巨大硬直。

⑥波动：低几率附加在火焰拳等远程技能之后的技能，在自身周围发生炎属性范围攻击，伤害中等，狂暴后使用频率增加，所以近战的玩家在回避其远程攻击后不要贸然接近。

※ 附加效果：炎上

⑦炎之波动：在原地积蓄能量后引发的巨大爆炸，伤害极高，范围也较大，如果被击中会进入炎上状态，对应办法是看到ジャック・オ・ランタン蓄力就立即远离换成远程攻击，这样基本是不会被这招命中的。

※ 附加效果：炎上

战法要点

由于ジャック・オ・ランタン与石头人极其类似，所以这里不再过多叙述作战要点，参考前面石头人的攻略方法。主要方式依然是利用盾牌制造硬直，随后对其咒部进行猛攻即可。

供物推荐

冰バラのトゲ ×2、雷竜の卵、冰魔人の心脏（内脏）、愈し种、溶岩锅の盖

ジャックフロス

时代背景

为了承受寒冷所带来的痛苦，甘愿与寒冷同化的骑士

他是一个悲剧的人物，为了达成国王下达的“击退严冬”的任务而踏上了一条不归路，在严寒的发源地，他与同伴们试图与寒冷作战，但是很快他们就意识到了这根本是不现实的，在冻死边缘垂死挣扎的他唤醒了圣杯，在圣杯的作用下，他与同伴们和严寒进行了同化，从此他们有了不怕严寒的身体，与其说他们是魔物，倒不如说他们是这个地区特有的一种现象。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2900
2	3600
3	4500
4	5900
5	7700
6	10800
7	15100
8	21900
9	30700
10	39900



可解体部位

头（E）、右腕（B）、左腕（B）

解体报酬：美少年の魔石

弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
手腕	◎/–	○/△	×/×	★/◎	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/◎	○/△	○/△

战法要点

攻击方式和具体打法可以参考石头人与ジャック・オ・ランタン的方法，利用盾牌造成其硬直，随后用雷属性供物猛攻即可，相信有了前两者的交战经历，这个敌人根本算不了什么，这里就不多介绍了。

供物推荐

雷石の矢尻 ×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、冰细工の盖

ユニコーン



时代背景

出于对被刺杀的恐惧，用盔甲将自己身体完美包裹起来的国王

他是一位靠着杀掉上一代国王而篡权坐上王座的人，也正是因为如此，他比任何人都畏惧刺杀，所以他很少出席公众场合，即便是出现也会穿着非常沉重的盔甲来保护自己。然而他的内心已经彻底被恐惧所侵害，他赶走了身边的所有人，认为这样才可以保证自己的安全，这时圣杯出现了，并赐予这位国王一套完美的铠甲，经过测试，他发现这个铠甲真的是即使被利剑刺穿本体也会安然无恙，同时另一种不安也从他的内心不由而生……

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2800
2	3500
3	4400
4	5700
5	7400
6	10400
7	14600
8	21200
9	29700
10	38600

可解体部位

头（E）、左侧剑（B）、右侧剑（B）、左马车里（E）、右马车里（E）

解体报酬：铠骑士の枪片



弱点特性

弱点属性：雷

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、身体、马身、脚	◎/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
马车上部	△/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
马车内、左右冰剑	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△

攻击方式

①突进：马蹄抬起做一个准备动作后向正前方疯狂乱窜，在乱窜过程中有几率修正方向，十分灵活，且不能用盾牌进行防御。近战玩家一定要注意快速翻滚回避，如果离ユニコ－ン较远则根据情况判断行动方式，因为ユニコ－ン与ケンタウロス投掷火药不同，他会投掷冰块，这个冰块是追着玩家投掷的，追尾性强。

※ 附带效果：冻结

②跳跃斩：开始有个蓄力的动作，蓄力结束后会朝玩家飞奔过来，到玩家面前会利用手中的利刃进行斩击，我们只需要面对他张开盾牌就可以对其造成硬直，方便后续攻击的进行。

③冰弓箭：双脚高高抬起向地面砸去，此时会有无数冰属性弓箭向前方发射，攻击范围较大，如果在其射程内是根本无法回避的，所以看到其双脚抬起的准备动作后一定要根据自己的位置判断是跑到ユニコ－ン身后还是跑到身前更远的位置，前者可以趁此机会攻击ユニコ－ン，而后者只能保证自己不受到伤害。

※ 附带效果：冻结

④冲击波：利用前脚在地面连踩数次，近距离有震动效果，同时会有小范围的冲击波判定，对近战玩家会造成一定影响，远程可以完全无视。

※ 附带效果：冻结

⑤冰冻地域：在蓄力之后会趴在地上发动冰属性魔法，压低身体进行蓄力是这个招式一个非常明显的征兆，由于射程并不是很广泛，及时跑开就可以避免受伤了。注意该技能有几率进入冻结状态，小心不要被冻结而受到ユニコ－ン的追击。

※ 附带效果：冻结

战法要点

虽然和ケンタウロス类似，但是ユニコ－ン的攻击频率明显要比前者高，

由于没有什么攻击破绽，所以用盾牌防御其跳跃斩就变成了强有力的对抗方式，我们千万不能错过这个机会，利用防御跳跃斩后的硬直多用雷属性进行攻击，使其快速进入“感电地狱”的话可以大大节省战斗时间，其他应对方式与ケンタウロス相同，这里就不多说了。

供物推荐

雷石の矢尻 ×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏(内脏)、愈し种、冰细工の盖

フェニックス



时代背景

被火焰包围获得重生的女人

她原本是一个在郊外过着与世隔绝生活的少女，当自己意识到的时候已经是老年了。无趣的一生让其最后选择了自焚这条道路，就在这时，从火中出现的圣杯让其在灰烬中得以复活，重获新生的少女分外高兴，然而这时她也意识到，这个效果并不能让其青春永驻，反而却会加速衰老，于是为了保持永久的青春，她永远被禁锢在了火焰中重复着新生，所以每当有她出现的地方，就一定包裹着一团火焰。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2500
2	3100
3	3900
4	5100
5	6600
6	9200
7	12900
8	18700
9	26200
10	34100

可解体部位

头（A）、尻尾（A）

解体报酬：焰老婆の尾羽

弱点特性

弱点属性：冰

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
尻尾	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①突进：略向上飞高之后旋转身体向玩家猛烈冲撞，用盾防御后可以使其掉落到地上，这是对凤凰战斗中最好的攻击时机，如果选择回避的话请快速沿着一个方向进行奔跑，否则还是会被其略带追尾性能的突进击中。

※ 附带效果：炎上

②火球：在滑空的同时快速靠近玩家，发射出3颗伤害一般的火球，同时地面会产生燃烧效果，该技能由于凤凰会降低飞行高度，所以回避后可以进行反击。

※ 附带效果：炎上

③火龙卷：面向玩家生成火焰龙卷风，龙卷风会高几率使玩家进入炎上状态，见到此技能应快速拉开距离，待龙卷风小时候再去进攻，此技能防御不可。

※ 附带效果：炎上

④火之粉：停留在高空降下大量火粉，火粉数量虽然很多，但是由于面积大导致密集程度很低，只要不停跑动就基本不会被命中。当然，如果有拼血的觉悟的话，也可以锁定凤凰疯狂利用远程供物攻击。

※ 附带效果：炎上

⑤爆发：在地面进行蓄力，随后引发超大范围的爆炸，伤害奇高无比，同时向外散射出大量火球，略带追尾性，可以用盾进行防御。

※ 附带效果：炎上

⑥空间变化：令时空歪曲，使全部战斗区域变为炎燃状态，除凤凰外的敌我双方均进入炎上持续减血。

※ 附带效果：炎上

⑦起死回生：凤凰在体力下降到一定程度时会进入假死状态，这个状态的时候没有锁定判定，但是在一定时间后会突然腾空而起对周围玩家造成巨大伤害，所以如果看没有死亡特效的话不要贸然过去，以免被误伤。

※ 附带效果：炎上

战法要点

与凤凰作战最重要的就是如何将其从空中打到地面从而方便输出，这里推荐一种正常输出的搭配，比较适合初期使用，那就是“冰の布＋吸引草”的组合，在地面设置冰の布后，站在上面用吸引草将凤凰强制拉到布上产生冻结地狱，然后疯狂追击可以快速削减其体力，这是针对输出不高无法确实有效的将空中的凤凰直接打出硬直而指定的办法。其次就是在其突进的时候利用盾防御也可以造成硬直，抓紧时间输出吧。凤凰本身血量不是很高，熟练打法后应该就会比较轻松了。

※ 在战斗中使用“火神のお守り”可以让凤凰的伤害最小化，给战斗带来极大的便利。

供物推荐

①冰バラのトゲ ×2、雷龙の卵、冰细工の盖、愈し种、火神のお守り

②冰の布、吸引草の茎、冰龙の卵、雷龙の卵、愈し种、火神のお守り

其他

ワーウルフ



时代背景

与魔法使战斗的迷之魔物

一名魔法使不断寻找着一头名叫ワ－ウルフ的魔物，虽然两者总是擦身而过，但是魔法使从来没有见过ワ－ウルフ的身影，于是他开始质疑ワ－ウルフ的存在性。这时与魔法使有过来往的朋友告诉他ワ－ウルフ确实存在，二人约好一同向ワ－ウルフ发起挑战，结果如何呢？

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2500
2	3100
3	3900
4	5100
5	6600
6	9200
7	12900
8	18700
9	26200
10	34100



可解体部位

头（D）、右腕（B）

解体报酬：奇兵の犬齿

弱点特性

弱点属性：冰

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
右腕	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①气刃：与ケルベロス的气刃类似，站立状态时在手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行2连击，同时手中会发出气刃，由于气刃是直线的，所以回避方法依旧是沿着一测奔跑即可。近战需要躲避拳击所带来的伤害判定。

※ 附带效果：炎上

②突进：与ケルベロス的突进完全相同，右爪在地面连挠2次之后进行高速冲刺，冲刺略带追尾性，使用盾牌可以安全防御，随后会给ワ－ウルフ造成巨大硬直，此时可以输出。此外，该技能同样会有几率追加跳跃砸压，回避方法与ケルベロス的类似。

③挥击：挥动巨大爪子，对近战的玩家造成伤害，使用略频繁，如果太贪刀很容易被攻击到，当看到ワ－ウルフ抬起爪子时就要开始回避了。

④右腕解放：压低身体后蓄力，利用右腕生长出的毛发从地下追击玩家，追尾性能很强，尽可能的用大角度的翻滚来回避，如果离ワ－ウルフ较近的话可以绕道其背后，这样是非常安全的。破坏右腕后该技能则不会再使用。

⑤火焰放射：与ケルベロス的镭射相同，只是将雷属性攻击变为了火属性攻击，对应方法这里就不多说了。

※ 附带效果：炎上

⑥炎爆：从口中向自己身下吐出高温的炎爆，将自己身体反弹到空中，此技能专门针对近战玩家，伤害巨大，看到其有蓄力准备动作就一定要及时跑开，切换盾牌的时间并不是很充裕。

※ 附带效果：炎上

战法要点

基本战法与ケルベロス相同，关键点还是在利用盾牌防御他的突进，在硬直时加以进攻，具体参考ケルベロス的战法要点，这里不多说了。

供物推荐

冰バラのトゲ ×2、雷龙の卵、溶岩锅の盖、愈し种、冰魔人の心脏（内脏）

モルガン・ル・フェ

时代背景

掌握着故事的关键，被谜团所包围着的蛇巫师

她是一个化身为怪物的魔法使，头上有无数蛇头，造型让人望而生畏，不仅可以石化敌人，还能够通过手上的三色球自由操纵火、冰、雷三种魔法，是谜一样的存在，有着和古代神话里美杜莎一样的特性，有些时候需要用心眼才能看清它的面目。



可解体部位

头（B）、腹部（B）、蛇头（B）

解体报酬：魔女の发饰り

弱点特性

弱点属性：冰 / 雷 / 石

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2400
2	3000
3	3800
4	4900
5	6400
6	9000
7	12600
8	18300
9	25600
10	33300

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
头、腹部	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
脚	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①魔法弹发射：站立形态会使用的技能，将手中的三色球抛出生成魔法弹攻击玩家，魔法球每一发都带有一定的追向性，根据モルガン・ル・フェ身体的颜色不同，使用的魔法种类也不尽相同。火属性和冰属性均为魔法弹，攻击后会在地面生成对应的布片，注意不要踩上去，雷属性为追尾很强的光线，射程极远且附带穿透效果，非常难回避，正面遇见此技能可以展开盾牌来防御，如果离モルガン・ル・フェ较近的话可以考虑翻滚到其身后，这里非常安全，可以放心攻击她。

※ 附带效果：炎上、冻结、感电

②突进：四爪着地形态使用的技能，当モルガン・ル・フェ体力每下降到一定数值的时候会使用该技能，此时魔物会疯狂的伸出双爪追击玩家，追向性非常强，使用盾牌防御后可以造成其短暂的硬直，而看准时机向两侧翻滚能够带来更多的攻击时间。需要注意的是翻滚需要在モルガン・ル・フェ即将接近玩家的时候，如果翻滚过早很容易被继续追击。

③魔法追击：突进后如果玩家在モルガン・ル・フェ附近，她就会旋转身体对附近玩家使用与所处状态对应的一种魔法，伤害不高，玩家可以选择在突进后远离她的攻击范围就不会被打中了。熟练后可以故意走到其攻击范围内引诱其使用该技能，可以换来一段输出的时间，但是不要弄巧成拙反被攻击到。

※ 附带效果：炎上、冻结、感电

④旋转攻击：站立形态时使用的技能，与魔法追击完全相同，是モルガン・ル・フェ站立时针对近战玩家所使用的招式，近战不贪刀就不容易被击中。

⑤石化光线：无论什么状态都会使用的技能，该技能使用时会有头部收集光线的蓄力动作，随后发出光线，令自己身前180°无限远的区域内全部生物进入石化状态。玩家看到其蓄力可以选择开盾进行防御，不过更为推荐的方法是开启心眼，这样也是可以避免被石化的。

※ 附带效果：石化

⑥大蛇召唤：从腹部吐出巨大的蛇钻入地下，之后会从玩家所在位置附近伸出4只蛇头，伤害巨大，其中一只一定从玩家脚下出现，可以看准地面的颜色变化进行翻滚，但是需要注意不要碰到其他蛇头，不然也是相当疼的。

战法要点

モルガン・ル・フェ开始会使用两条腿走路，主要使用魔法弹发射进行攻击，当给予一定伤害后会进入四条腿的状态突进攻击玩家，受到一定伤害就会再次变为两条腿状态，此后会追加石化光线与大蛇召唤技能。我们的主攻时机是她两条腿状态的时候，针对其杀伤力最强的雷魔法光线，玩家可以佩戴“雷神のお守り”来应对。攻击属性根据モルガン・ル・フェ自身的属性随时进行更换，快速进入地狱追击也是有效削减其体力的重要手段。当モルガン・ル・フェ的体力降低到一定程度时会无限使用石化光线＋大蛇召唤，如果被石化就要快速转动摇杆来解除，这样可以确保利用解除石化的无敌时间躲过大蛇召唤，不然如果作为魔手被大蛇命中基本都会一命呜呼。

供物推荐

铁风车の翼片×2、巨神の腕、暗杀者の翼膜、愈し种、雷神のお守り

マーリン（人形态/龙形态）



血量

4760/13790（人形态/龙形态）

时代背景

与主人公同甘共苦，不可替代的忠实同伴

由于想要使自己被诅咒的身体恢复原貌，被迫与主人公组队踏上旅程。他自身有着很强的预知能力，并对主人公说，迟早有一天主人公也会变成魔物毁灭世界，到那个时候他将会亲手杀掉主人公。但是这一次他算错了，因为某种原因，マーリン自己变成了毁灭世界的魔物，不过这一切仿佛和说好的一样，只不过是主人公拿起了武器，亲手杀死了マーリン，结束了他被诅咒的命运。

弱点特性

弱点属性：–/–

可解体部位

头（B）、腹部（B）、尻尾（B） 解体报酬：无

伤害吸收与异常状态吸收

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	火	冰	雷	石	毒
全身	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–

人形态

攻击方式

①魔法护盾：开场就会开启的防御模式，需要三次强有力的攻击才可以完全打破，在打破前マ－リン会咏唱各种魔法，所以如果不想受到过多的伤害就快速打破这层护盾吧。

②炎魔人召唤：マ－リン被打破一次魔法护盾后就会跑到最远处释放3个炎魔人，这里需要注意的是，炎魔人本身攻击力非常低，不要被其凶狠的外表所吓倒，勇敢地冲过去使用近战武器快速解决マ－リン才是上策。

③毒藤：释放炎魔人后频繁使用的技能，比起各种属性魔法，毒藤的攻击更加强劲，不仅附带毒化效果，还有很强的追尾性，超快的咏唱速度让玩家很难找到接近マ－リン的机会，想要回避的话需要不断朝一个方向跑动才可以。

※ 附带效果：毒化

④魔法咏唱：マ－リン会随机释放各种属性魔法，攻击范围广，伤害高，推荐玩家不要给他释放的机会，尽量在咏唱阶段将其打断，所以使用近战可以有效地封印其该技能。

龙形态

攻击方式

★地面

①踩踏：抬起脚步向地面猛踩一脚，攻击脚边的玩家，在近身战的时候要小心这个动作，伤害中等。看到脚抬起来准备的时候就要开始回避了，不能贪刀。

②践踏：与踩踏类似，使用左脚在

地面连踩 3 次，伤害比踩踏要高很多，回避方式与踩踏相同。

③龙卷：头向后仰起，朝前方晃动头部的瞬间放出龙卷风，龙卷风会以缓慢的速度接近玩家，带有一定的追尾性，想要避开不是很难。需要注意的是，随着マ－リン的体力下降，放出龙卷风的数量也会增加，给回避带来很大困难，所以在这时不推荐边回避边攻击，耐心回避等待时机输出才是上策。

④火焰放射：从口中吐出火焰朝面前扫射，落到地上的火焰会持续燃烧并且追踪玩家一段时间，只要不站在龙的正前方就可以无视此技能。在龙火焰放射完毕后会有短暂的硬直，这时是攻击的好时机。

※ 附带效果：炎上

★空中

①突进：飞向空中，从远处瞄准玩家进行俯冲攻击，追尾性不强，按住 L 键锁定マ－リン位置后待其冲刺时向左右翻滚即可闪避。

②结界之锁 / 球根设置：飞在空中进行咆哮，同时放出结界之锁封锁玩家的行动，结界之锁呈三角形，在内部的玩家会大幅减速，同时三角形的三个顶点会设置球根魔法，受到攻击会产生剧烈爆炸，在生成结界前一定要看清状况进行回避，不然被封到内部可是相当难受的。

③禁术グングニル：飞在空中进行咆哮，同时向场地内扔出魔法使，这时需要玩家比マ－リン更快一步跑到魔法使面前，在其发动禁术前抢先献祭魔法使，选择杀害就会释放与献祭同伴一样的“禁术グングニル”；选择救济则会回复体力和供物数量，而マ－リン献祭魔法使的话就会直接发动“禁术グングニル”，对玩家相当不利。

战法要点

人形态时建议不要给マ－リン留下喘息的机会，时刻追着他用魔人和刚腕不断攻击，撑不了几下他就会倒下的。如果使用远程爆弹缠着炎魔人和マ－リン纠缠反而会让自己损失大量体力，得不偿失。第二形态的マ－リン建议拉开距离使用远程供物攻击，开场冲过去放一个魔人来进行卡位和输出，自己撤到较远的位置对其脚部进行攻击，当脚部受到一定伤害后龙就会倒地，这样就会好打很多，抓紧时机向头部和腹部等咒部进行攻击可以加快取胜的速度。整体来讲剧情的最终 BOSS 只是外强中干，难度也就只能算中等水平。

供物推荐

氷バラのトゲ ×2、巨神の腕、冰魔人の心脏（内脏）、愈し种、雷龙の卵

供物之章

全供物基础信息

①空间（时间）

②结界の锁系 ③特殊系 ④属性 无 ⑤范围 广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
⑥结界の锁	⑦-	⑧3	⑨10

⑩效果：在场上任意三个地方使用形成三角形区域，该区域内的敌我均降低行动速度。

供物基础信息说明

①供物类别，同一类别的供物在使用方式上区别不大，可看做同类游戏中的武器类别。

②供物系列，同一系列的供物的使用效果区别不大，可看做同类游戏中武器的初始形态和强化形态。

③供物系统，具体分为攻击系、辅助系和特殊系。

④供物属性，使用附带属性的供物持续攻击敌人可使其进入异常状态。

⑤供物射程 / 攻击范围。

⑥供物名称。

⑦供物威力。

⑧供物使用次数，列表中写出的是无强化状态下的使用次数，每强化一次（多一颗星），使用次数增加一次。

⑨供物效果持续时间，时间结束后供物效果自动结束，部分供物在使用特定攻击后会立即结束使用效果。

⑩供物具体效果说明。

近接（血）

右腕の咒血系

攻击系 属性 无 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
右腕の咒血	10	无限	–
右腕の魔咒血	20	无限	–
右腕の血（魔）	50	无限	–
右腕の血（圣）	15	无限	–

效果：消耗体力对敌人进行攻击，没用使用次数的限制，不同类型供物的威力和连射性能有些许区别，使用该供物所削减的体力不算在受到伤害的范畴中。

武器（装备）

斧の破片系

攻击系 属性 无 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
斧の破片	35	4	30
铁斧の破片	60	7	35
战斧の破片	90	10	40

效果：为右腕装备无属性的斧头，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失。

小恶魔のフォーク系

攻击系 属性 热 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
小恶魔のフォーク	25	4	25
恶魔のフォーク	35	7	30
魔王のフォーク	45	10	35

效果：为右腕装备热属性的剑，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

剑士の冰刃系

攻击系 属性 冷 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
剑士の冰刃	25	4	25
剑豪の冰刃	35	7	30
剑圣の冰刃	45	10	35

效果：为右腕装备冷属性的剑，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

雷斧の破片系

攻击系 属性 雷 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷斧の破片	35	4	30
落雷斧の破片	60	7	35
雷神斧の破片	90	10	40

效果：为右腕装备雷属性的斧头，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失。

剑士の苗木系

攻击系 属性 毒 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
剑士の苗木	25	4	25
剑豪の苗木	35	7	30
剑圣の苗木	45	10	35

效果：为右腕装备毒属性的剑，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

石斧の破片系

攻击系 属性 石 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
石斧の破片	30	4	30
岩斧の破片	60	7	35
岩石斧の破片	90	10	40

效果：为右腕装备石属性的斧头，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失。

悲哀歌人の唇系

攻击系 属性 无 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
悲哀歌人の唇（小）	50	4	20
悲哀歌人の唇（中）	75	7	25
悲哀歌人の唇（大）	100	10	30

效果：为右腕装备高威力的无属性槌，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失。

装备（刚腕）

巨人族の腕系

攻击系 属性 无 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
巨人族の腕	55	4	35
巨人王の腕	75	7	40
巨神の腕	100	10	45

效果：将右腕巨大化用于格斗的无属性魔法，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

巨炎族の腕系

攻击系 属性 热 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
巨炎族の腕	55	4	35
巨炎王の腕	75	7	40
巨炎神の腕	100	10	45

效果：将右腕巨大化用于格斗的热属性魔法，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

巨冰族の腕系

攻击系 属性 冷 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
巨冰族の腕	55	4	35
巨冰王の腕	75	7	40
巨冰神の腕	100	10	45

效果：将右腕巨大化用于格斗的冷属性魔法，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

巨雷族の腕系

攻击系 属性 雷 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
巨雷族の腕	55	4	35
巨雷王の腕	75	7	40
巨雷神の腕	100	10	45

效果：将右腕巨大化用于格斗的雷属性魔法，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

巨绿族の腕系

攻击系 | 属性 毒 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
巨绿族の腕	55	4	35
巨绿王の腕	75	7	40
巨绿神の腕	100	10	45

效果：将右腕巨大化用于格斗的毒属性魔法，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

巨石族の腕系

攻击系 | 属性 石 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
巨石族の腕	55	4	35
巨石王の腕	75	7	40
巨石神の腕	100	10	45

效果：将右腕巨大化用于格斗的石属性魔法，可进行连续攻击和蓄力攻击，效果时间完毕或者使用蓄力攻击后自动消失，上位供物的连击数会增加。

装备（兽）

炎龙の牙系

攻击系 | 属性 热 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎龙の牙（小）	50	4	30
炎龙の牙（中）	70	7	35
炎龙の牙（大）	110	10	40

效果：给右腕装备炎龙，可进行突刺攻击和吐息攻击，吐息攻击的异常状态累积值非常高。

冰狼の牙系

攻击系 | 属性 冷 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰狼の牙（小）	50	4	30
冰狼の牙（中）	70	7	35
冰狼の牙（大）	110	10	40

效果：给右腕装备冰狼，可进行突刺攻击和吐息攻击，吐息攻击的异常状态累积值非常高。

雷鸟の口ばし系

攻击系 | 属性 雷 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷鸟の口ばし（小）	50	4	30
雷鸟の口ばし（中）	70	7	30
雷鸟の口ばし（大）	110	10	30

效果：给右腕装备雷鸟，可进行突刺攻击和吐息攻击，吐息攻击的异常状态累积值非常高。

腐臭花の叶系

攻击系 | 属性 毒 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
腐臭花の叶（小）	50	5	30
腐臭花の叶（中）	70	8	35
腐臭花の叶（大）	110	11	40

效果：给右腕装备毒花，可进行突刺攻击和吐息攻击，吐息攻击的异常状态累积值非常高。

近接（隆起）

火葬の土块系

攻击系 | 属性 热 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
火葬の土块（小）	110	8	–
火葬の土块（中）	160	11	–
火葬の土块（大）	210	14	–

效果：热属性巨大拳头从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的拳头会变大，攻击范围也随之提升。

冰墓の土块系

攻击系 | 属性 冷 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰墓の土块（小）	110	8	–
冰墓の土块（中）	160	11	–
冰墓の土块（大）	210	14	–

效果：冷属性巨大拳头从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的拳头会变大，攻击范围也随之提升。

雷葬の土块系

攻击系 | 属性 雷 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷葬の土块（小）	110	8	–
雷葬の土块（中）	160	11	–
雷葬の土块（大）	210	14	–

效果：雷属性巨大拳头从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的拳头会变大，攻击范围也随之提升。

树墓の土块系

攻击系 | 属性 毒 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
树墓の土块（小）	110	8	–
树墓の土块（中）	160	11	–
树墓の土块（大）	210	14	–

效果：毒属性巨大拳头从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的拳头会变大，攻击范围也随之提升。

墓场の土块系

攻击系 | 属性 石 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
墓场の土块（小）	110	8	–
墓场の土块（中）	160	11	–
墓场の土块（大）	210	14	–

效果：石属性巨大拳头从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的拳头会变大，攻击范围也随之提升。

锻冶屋の目玉系

攻击系 | 属性 无 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
锻冶屋の目玉（小）	130	7	–
锻冶屋の目玉（中）	190	10	–
锻冶屋の目玉（大）	240	13	–

效果：无属性巨枪从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的枪会变大，攻击范围也随之提升。

金贵族の宝石系

攻击系 | 属性 无 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
金贵族の宝石（小）	130	7	–
金贵族の宝石（中）	190	10	–
金贵族の宝石（大）	240	13	–

效果：无属性巨爪从地面突起攻击敌人，发动时间较长，上位供物的爪会变大，攻击范围也随之提升。

变化（突进）

岩虫の甲壳系

攻击系 | 属性 无 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
岩虫の甲壳（小）	100	2	15
岩虫の甲壳（中）	150	3	15
岩虫の甲壳（大）	200	4	15

效果：自身变为无属性的巨大岩石进行突进攻击，两次突进攻击或受到攻击后解除效果。

没兵士の炎岩系

攻击系 | 属性 热 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
没兵士の炎岩（小）	150	1	15
没兵士の炎岩（中）	200	2	15
没兵士の炎岩（大）	250	3	15

效果：自身变为热属性的巨大岩石进行突进攻击，两次突进攻击或受到攻击后解除效果。

骑士团の冰石系

攻击系 | 属性 冷 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
骑士团の冰石（小）	150	1	15
骑士团の冰石（中）	200	2	15
骑士团の冰石（大）	250	3	15

效果：自身变为冷属性的巨大岩石进行突进攻击，两次突进攻击或受到攻击后解除效果。

美少年の魔石系

攻击系 | 属性 石 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
美少年の魔石（小）	150	1	15
美少年の魔石（中）	200	2	15
美少年の魔石（大）	250	3	15

效果：自身变为石属性的巨大岩石进行突进攻击，两次突进攻击或受到攻击后解除效果。

近接（咆哮）

野犬の喉笛系

攻击系 | 属性 无 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
野犬の喉笛	30	3	–
狂犬の喉笛	50	6	–
魔犬の喉笛	80	9	–

效果：放出全方位的无属性冲击波，该攻击附带吹飞效果，对人型魔物有很好的效果，上位供物的攻击范围变大。

热鸦の喉笛系

攻击系 | 属性 热 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
热鸦の喉笛	30	3	–
火鸦の喉笛	50	6	–
炎鸦の喉笛	80	9	–

效果：放出全方位的热属性冲击波，该攻击附带吹飞效果，对人型魔物有很好的效果，上位供物的攻击范围变大。

冷狼の喉笛系

攻击系 | 属性 冷 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冷狼の喉笛	30	3	–
雪狼の喉笛	50	6	–
冰狼の喉笛	80	9	–

效果：放出全方位的冷属性冲击波，该攻击附带吹飞效果，对人型魔物有很好的效果，上位供物的攻击范围变大。

闪光兽の喉笛系

攻击系 | 属性 雷 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
闪光兽の喉笛	30	3	–
雷兽の喉笛	50	6	–
雷光兽の喉笛	80	9	–

效果：放出全方位的雷属性冲击波，该攻击附带吹飞效果，对人型魔物有很好的效果，上位供物的攻击范围变大。

贵女の花饰り系

攻击系 | 属性 无 | 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
贵女の花饰り（小）	20	4	–
贵女の花饰り（中）	40	7	–
贵女の花饰り（大）	70	10	–

效果：和野犬の喉笛的效果一样，不过威力变小，但使用次数增多。

魔法弹（追尾）

火树の根系
攻击系 | 属性 热 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
火树の根	40	15	–
炎树の根	70	18	–
豪炎树の根	100	21	–

效果：从地面发射热属性的冲击波，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

火树の根(三叉)系
攻击系 | 属性 热 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
火树の根（三叉）	30	5	–
炎树の根（三叉）	40	8	–
豪炎树の根（三叉）	50	11	–

效果：从地面发射前方三个方向的热属性的冲击波，每条冲击波都具有攻击力，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

雪树の根系
攻击系 | 属性 冷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雪树の根	40	15	–
冰树の根	70	18	–
冰狱树の根	100	21	–

效果：从地面发射冷属性的冲击波，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

雪树の根(三叉)系
攻击系 | 属性 冷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雪树の根（三叉）	30	5	–
冰树の根（三叉）	40	8	–
冰狱树の根（三叉）	50	11	–

效果：从地面发射前方三个方向的冷属性的冲击波，每条冲击波都具有攻击力，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

雷树の根系
攻击系 | 属性 雷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷树の根	40	15	–
落雷树の根	70	18	–
雷神树の根	100	21	–

效果：从地面发射雷属性的冲击波，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

雷树の根(三叉)系
攻击系 | 属性 雷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷树の根（三叉）	30	5	–
落雷树の根(三叉)	40	8	–
雷神树の根（三叉）	50	11	–

效果：从地面发射前方三个方向的雷属性的冲击波，每条冲击波都具有攻击力，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

幼木の根系
攻击系 | 属性 毒 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
幼木の根	40	15	–
巨木の根	70	18	–
神木の根	100	21	–

效果：从地面发射毒属性的冲击波，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

幼木の根(三叉)系
攻击系 | 属性 毒 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
幼木の根（三叉）	30	5	–
巨木の根（三叉）	40	8	–
神木の根（三叉）	50	11	–

效果：从地面发射前方三个方向的毒属性的冲击波，每条冲击波都具有攻击力，异常状态蓄积值较高，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

混沌龙の尾系
攻击系 | 属性 无 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
混沌龙の尾	120	17	–
天龙の尾	120	17	–

效果：从地面发射无属性的冲击波，可进行三段蓄力，威力和射程随蓄力程度增加，蓄力中可移动。

混沌龙の尾(三叉)系
攻击系 | 属性 无 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
混沌龙の尾（三叉）	50	12	–
天龙の尾(三叉)	50	12	–

效果 :从地面发射前方三个方向的无属性的冲击波,每条冲击波都具有攻击力,可进行三段蓄力,威力和射程随蓄力程度增加,蓄力中可移动。

焰老婆の尾羽系
攻击系 | 属性 热 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
焰老婆の尾羽（小）	70	9	–
焰老婆の尾羽（中）	100	12	–
焰老婆の尾羽（大）	140	15	–

效果：放出和火树の根类似的热属性魔法弹，威力和射程更加优秀，使用回数较低。

商船长の触手系
攻击系 | 属性 冷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
商船长の触手（小）	50	3	–
商船长の触手（中）	60	6	–
商船长の触手（大）	70	9	–

效果：放出和雪树の根（三叉）类似的冷属性触手，威力和射程更加优秀，使用回数较低。

铠骑士の枪片系
攻击系 | 属性 冷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
铠骑士の枪片（小）	70	9	–
铠骑士の枪片（中）	100	12	–
铠骑士の枪片（大）	140	15	–

效果：放出和雪树の根类似的冷属性魔法弹，威力和射程更加优秀，使用回数较低。

卫兵の枪片系
攻击系 | 属性 雷 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
卫兵の枪片（小）	70	9	–
卫兵の枪片（中）	100	12	–
卫兵の枪片（大）	140	15	–

效果：放出和雷树の根类似的雷属性魔法弹，威力和射程更加优秀，使用回数较低。

暴剑士の触手系
攻击系 | 属性 毒 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
暴剑士の触手（小）	50	3	–
暴剑士の触手（中）	60	6	–
暴剑士の触手（大）	70	9	–

效果：放出和幼木の根（三叉）类似的毒属性触手，威力和射程更加优秀，使用回数较低。

魔法弹（特殊）

咒い札系
攻击系 | 属性 无 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
咒い札（小）	20	8	–
咒い札（中）	35	11	–
咒い札（大）	50	14	–

效果：发射出带追尾性能的无属性魔法弹，上位供物能发射出更大的魔法弹。

奇兵の犬齿系
攻击系 | 属性 热 | 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
奇兵の犬齿（小）	25	5	–
奇兵の犬齿（中）	30	7	–
奇兵の犬齿（大）	35	9	–

效果：发射出热属性魔法弹，上位供物能一次性发射更多的魔法弹。

魔法弹（投掷）

铁风车の翼片系
攻击系 | 属性 无 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
铁风车の翼片（小）	15	10	–
铁风车の翼片（中）	25	13	–
铁风车の翼片（大）	35	16	–

效果：召唤出复数无属性魔法弹一齐发射，射程远但威力较低，锁定敌人后带追尾功能，对付空中的敌人很有效。

炎恶魔の矢尻系
攻击系 | 属性 热 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎恶魔の矢尻（小）	15	10	–
炎恶魔の矢尻（中）	25	13	–
炎恶魔の矢尻（大）	35	16	–

效果：召唤出复数热属性魔法弹一齐发射，射程远但威力较低，锁定敌人后带追尾功能，对付空中的敌人很有效。

冰バラのトゲ系
攻击系 | 属性 冷 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰バラのトゲ（小）	15	10	–
冰バラのトゲ（中）	25	13	–
冰バラのトゲ（大）	35	16	–

效果：召唤出复数冷属性魔法弹一齐发射，射程远但威力较低，锁定敌人后带追尾功能，对付空中的敌人很有效。

雷石の矢尻系
攻击系 | 属性 雷 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷石の矢尻（小）	15	10	–
雷石の矢尻（中）	25	13	–
雷石の矢尻（大）	35	16	–

效果：召唤出复数雷属性魔法弹一齐发射，射程远但威力较低，锁定敌人后带追尾功能，对付空中的敌人很有效。

猛毒华のトゲ系
攻击系 | 属性 毒 | 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
猛毒华のトゲ（小）	15	10	–
猛毒华のトゲ（中）	25	13	–
猛毒华のトゲ（大）	35	16	–

效果：召唤出复数毒属性魔法弹一齐发射，射程远但威力较低，锁定敌人后带追尾功能，对付空中的敌人很有效。

石の矢尻系

攻击系 属性 石 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
石の矢尻（小）	15	10	–
石の矢尻（中）	25	13	–
石の矢尻（大）	35	16	–

效果：召唤出复数石属性魔法弹一齐发射，射程远但威力较低，锁定敌人后带追尾功能，对付空中的敌人很有效。

怠弓师の矢尻系

攻击系 属性 热 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
怠弓师の矢尻（小）	10	10	–
怠弓师の矢尻（中）	16	13	–
怠弓师の矢尻（大）	24	16	–

效果：召唤出大量热属性魔法弹一齐发射，单发威力不及炎恶魔の矢尻，不过召唤出的魔法弹数量更多，全部命中后伤害很可观。

女战士の剑片系

攻击系 属性 雷 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
女战士の剑片（小）	25	7	–
女战士の剑片（中）	35	10	–
女战士の剑片（大）	45	13	–

效果：召唤出复数雷属性魔法弹一齐发射，威力比雷石の矢尻大，但使用回数较少。

魔法弹（爆破）

铁针龙の卵系

攻击系 属性 无 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
铁针龙の卵（小）	100	5	–
铁针龙の卵（中）	180	8	–
铁针龙の卵（大）	260	11	–

效果：发射无属性的魔法爆弹，可自由调节发射角度，射速较慢，着地后发生爆炸造成范围攻击，带吹飞效果。

炎龙の卵系

攻击系 属性 热 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎龙の卵（小）	100	5	–
炎龙の卵（中）	180	8	–
炎龙の卵（大）	260	11	–

效果：发射热属性的魔法爆弹，可自由调节发射角度，射速较慢，着地后发生爆炸造成范围攻击，带吹飞效果。

冰龙の卵系

攻击系 属性 冷 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰龙の卵（小）	100	5	–
冰龙の卵（中）	180	8	–
冰龙の卵（大）	260	11	–

效果：发射冷属性的魔法爆弹，可自由调节发射角度，射速较慢，着地后发生爆炸造成范围攻击，带吹飞效果。

雷龙の卵系

攻击系 属性 雷 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷龙の卵（小）	100	5	–
雷龙の卵（中）	180	8	–
雷龙の卵（大）	260	11	–

效果：发射雷属性的魔法爆弹，可自由调节发射角度，射速较慢，着地后发生爆炸造成范围攻击，带吹飞效果。

树龙の卵系

攻击系 属性 毒 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
树龙の卵（小）	100	5	–
树龙の卵（中）	180	8	–
树龙の卵（大）	260	11	–

效果：发射毒属性的魔法爆弹，可自由调节发射角度，射速较慢，着地后发生爆炸造成范围攻击，带吹飞效果。

岩龙の卵系

攻击系 属性 石 射程 远距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
岩龙の卵（小）	100	5	–
岩龙の卵（中）	180	8	–
岩龙の卵（大）	260	11	–

效果：发射石属性的魔法爆弹，可自由调节发射角度，射速较慢，着地后发生爆炸造成范围攻击，带吹飞效果。

魔人（召唤）

泥魔人の内脏系

攻击系 属性 无 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
泥魔人の内脏	200	1	20
石魔人の内脏	300	1	30
石魔人の心脏	380	3	40

效果：召唤无属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的拍地攻击，附带吹飞效果，每人不能召唤多只巨人同时在场。

炎魔人の内脏系

攻击系 属性 热 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎魔人の内脏	300	1	30
炎魔人の心脏	380	3	40

效果：召唤热属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的拍地攻击，附带吹飞效果，每人不能召唤多只巨人同时在场。

冰魔人の内脏系

攻击系 属性 冷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰魔人の内脏	300	1	30
冰魔人の心脏	380	3	40

效果：召唤冷属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的拍地攻击，附带吹飞效果，每人不能召唤多只巨人同时在场。

雷魔人の内脏系

攻击系 属性 雷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷魔人の内脏	300	1	30
雷魔人の心脏	380	3	40

效果：召唤雷属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的拍地攻击，附带吹飞效果，每人不能召唤多只巨人同时在场。

树魔人の内脏系

攻击系 属性 毒 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
树魔人の内脏	300	1	30
树魔人の心脏	380	3	40

效果：召唤毒属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的拍地攻击，附带吹飞效果，每人不能召唤多只巨人同时在场。

炎魔人の血系

攻击系 属性 热 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎魔人の血（小）	100	1	30
炎魔人の血（大）	150	3	40

效果：召唤热属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的吐息攻击，并在地面形成对应属性的陷阱，每人不能召唤多只巨人同时在场。

冰魔人の血系

攻击系 属性 冷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰魔人の血（小）	100	1	30
冰魔人の血（大）	150	3	40

效果：召唤冷属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的吐息攻击，并在地面形成对应属性的陷阱，每人不能召唤多只巨人同时在场。

雷魔人の血系

攻击系 属性 雷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷魔人の血（小）	100	1	30
雷魔人の血（大）	150	3	40

效果：召唤雷属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的吐息攻击，并在地面形成对应属性的陷阱，每人不能召唤多只巨人同时在场。

树魔人の血系

攻击系 属性 毒 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
树魔人の血（小）	100	1	30
树魔人の血（大）	150	3	40

效果：召唤毒属性的巨人，巨人无法移动，会在原地发动大威力的吐息攻击，并在地面形成对应属性的陷阱，每人不能召唤多只巨人同时在场。

近接（突击）

炎鸟の羽系

攻击系 属性 热 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎鸟の羽（小）	25	5	–
炎鸟の羽（中）	50	8	–
炎鸟の羽（大）	80	11	–

效果：热属性突进攻击，可攻击空中的敌人，命中敌人后可继续按键追加两次撞击。

冰鸟の羽系

攻击系 属性 冷 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰鸟の羽（小）	25	5	–
冰鸟の羽（中）	50	8	–
冰鸟の羽（大）	80	11	–

效果：冷属性突进攻击，可攻击空中的敌人，命中敌人后可继续按键追加两次撞击。

雷鸟の羽系

攻击系 属性 雷 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷鸟の羽（小）	25	5	–
雷鸟の羽（中）	50	8	–
雷鸟の羽（大）	80	11	–

效果：雷属性突进攻击，可攻击空中的敌人，命中敌人后可继续按键追加两次撞击。

奸臣の角系

攻击系 属性 冷 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
奸臣の角（小）	40	3	–
奸臣の角（中）	70	5	–
奸臣の角（大）	100	7	–

效果：和冰鸟の羽一样的效果，攻击力更高，使用次数较少。

变生（爆弹）

炎の球根系

攻击系 属性 热 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎の球根（小）	200	2	90
炎の球根（大）	300	3	90

效果：设置热属性的爆弹，受到攻击后爆炸，爆炸带吹飞效果，威力和异常状态蓄积值都很高，最多可同时设置4个。

冰の球根系

攻击系 属性 冷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰の球根（小）	200	2	90
冰の球根（大）	300	3	90

效果：设置冷属性的爆弹，受到攻击后爆炸，爆炸带吹飞效果，威力和异常状态蓄积值都很高，最多可同时设置4个。

雷の球根系

攻击系 属性 雷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷の球根（小）	200	2	90
雷の球根（大）	300	3	90

效果：设置雷属性的爆弹，受到攻击后爆炸，爆炸带吹飞效果，威力和异常状态蓄积值都很高，最多可同时设置4个。

变生（机雷）

炎の绵毛系

攻击系 属性 热 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎の绵毛（小）	50	10	–
炎の绵毛（中）	60	13	–
炎の绵毛（大）	70	16	–

效果：放出热属性的浮游机雷，自动攻击靠近的敌人，放出机雷的个数随供物品阶的提高而增多。

冰の绵毛系

攻击系 属性 冷 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰の绵毛（小）	50	10	–
冰の绵毛（中）	60	13	–
冰の绵毛（大）	70	16	–

效果：放出冷属性的浮游机雷，自动攻击靠近的敌人，放出机雷的个数随供物品阶的提高而增多。

雷の绵毛系

攻击系 属性 雷 射程 中距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷の绵毛（小）	50	10	–
雷の绵毛（中）	60	13	–
雷の绵毛（大）	70	16	–

效果：放出雷属性的浮游机雷，自动攻击靠近的敌人，放出机雷的个数随供物品阶的提高而增多。

变生（地形）

炎の布系

攻击系 属性 热 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎の布（小）	10	5	10
炎の布（中）	15	8	15
炎の布（大）	20	11	20

效果：设置热属性陷阱，对陷阱范围内的敌人造成伤害，异常状态蓄积值很高，对空中的敌人无效。

冰の布系

攻击系 属性 冷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰の布（小）	10	5	10
冰の布（中）	15	8	15
冰の布（大）	20	11	20

效果：设置冷属性陷阱，对陷阱范围内的敌人造成伤害，异常状态蓄积值很高，对空中的敌人无效。

雷の布系

攻击系 属性 雷 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷の布（小）	10	5	10
雷の布（中）	15	8	15
雷の布（大）	20	11	20

效果：设置雷属性陷阱，对陷阱范围内的敌人造成伤害，异常状态蓄积值很高，对空中的敌人无效。

毒の布系

攻击系 属性 毒 范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
毒の布（小）	10	5	10
毒の布（中）	15	8	15
毒の布（大）	20	11	20

效果：设置毒属性陷阱，对陷阱范围内的敌人造成伤害，异常状态蓄积值很高，对空中的敌人无效。

魔人（变身）

石魔人の面系

攻击系 属性 无 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
石魔人の面（小）	300	1	60
石魔人の面（大）	380	3	90

效果：需要通过同伴帮忙变身为无属性的巨人，变身中无法移动，攻击方式为拍地，受到伤害不损失HP，受到一定程度的伤害或效果时间结束后自动解除变身效果。

炎魔人の面系

攻击系 属性 热 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎魔人の面（小）	300	1	60
炎魔人の面（大）	380	3	90

效果：需要通过同伴帮忙变身为热属性的巨人，变身中无法移动，攻击方式为拍地，受到伤害不损失HP，受到一定程度的伤害或效果时间结束后自动解除变身效果。

冰魔人の面系

攻击系 属性 冷 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰魔人の面（小）	300	1	60
冰魔人の面（大）	380	3	90

效果：需要通过同伴帮忙变身为冷属性的巨人，变身中无法移动，攻击方式为拍地，受到伤害不损失HP，受到一定程度的伤害或效果时间结束后自动解除变身效果。

雷魔人の面系

攻击系 属性 雷 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷魔人の面（小）	300	1	60
雷魔人の面（大）	380	3	90

效果：需要通过同伴帮忙变身为雷属性的巨人，变身中无法移动，攻击方式为拍地，受到伤害不损失HP，受到一定程度的伤害或效果时间结束后自动解除变身效果。

树魔人の面系

攻击系 属性 毒 射程 近距离

供物名	威力	可使用次数	效果时间
树魔人の面（小）	300	1	60
树魔人の面（大）	380	3	90

效果：需要通过同伴帮忙变身为毒属性的巨人，变身中无法移动，攻击方式为拍地，受到伤害不损失体力，受到一定程度的伤害或效果时间结束后自动解除变身效果。

回复（单体）

愈し种系

辅助系 属性 无 范围 自身

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
愈し种（小）	100	4	–
愈し种（中）	130	5	–
愈し种（大）	160	6	–

效果：回复自身体力。

治愈の种系

辅助系 属性 无 范围 自身

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
治愈の种（小）	30	4	15
治愈の种（中）	30	5	25
治愈の种（大）	30	6	35

效果：一段时间内持续回复自身体力。

粘生物の块系

辅助系 属性 无 范围 自身

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
粘生物の块（小）	150	2	–
粘生物の块（中）	200	3	–
粘生物の块（大）	250	4	–

效果：回复自身体力，回复效果高于愈し种，但使用回数较低。

回复（范围）

愈しの花系

辅助系 属性 无 范围 广

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
愈しの花（小）	50	4	10
愈しの花（中）	70	5	13
愈しの花（大）	90	6	16

效果：在自身周围形成范围回复区域，在区域内的同伴均可获得回复效果，需长按键保持区域效果，保持区域效果时自身无法移动。

愈しの灵水系

辅助系 属性 无 范围 窄

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
愈しの灵水（小）	70	4	20
愈しの灵水（中）	90	5	20
愈しの灵水（大）	110	6	20

效果：在同伴的帮助下形成范围回复区域，在区域内的同伴均可获得回复效果，形成回复区域后自身可自由行动。

小公女の假面系

辅助系 属性 无 范围 广

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
小公女の假面（小）	80	2	5
小公女の假面（中）	100	3	8
小公女の假面（大）	120	4	11

效果：效果等同于愈しの花，回复量更高，但使用回数较少。

变生（树木）

愈しの果实系

辅助系 属性 无 范围 窄

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
愈しの果实（小）	110	4	–
愈しの果实（大）	140	5	–

效果：召唤结出体力回复果实的树，己方成员可自由摘取树上的果实食用，果实被摘光或受到敌人攻击后树自动消失，果实的数量随供物品阶提升而增加。

精力花の果实系

辅助系 属性 无 范围 窄

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
精力花の果实(小)	–	4	60
精力花の果实(大)	–	4	60

效果：召唤结出增加攻击力果实的树，己方成员可自由摘取树上的果实食用，果实被摘光或受到敌人攻击后树自动消失，果实的数量和攻击力提升幅度随供物品阶提升而增加。

铁壁花の果实系

辅助系　属性 无　范围 窄

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
铁壁花の果实(小)	–	4	60
铁壁花の果实(大)	–	4	60

效果：召唤结出增加防御力果实的树，己方成员可自由摘取树上的果实食用，果实被摘光或受到敌人攻击后树自动消失，果实的数量和防御力提升幅度随供物品阶提升而增加。

浮游花の果实系

辅助系　属性 无　范围 窄

供物名	回复力	可使用次数	效果时间
浮游花の果实(小)	–	4	60
浮游花の果实(大)	–	4	60

效果：召唤结出增加移动速度果实的树，己方成员可自由摘取树上的果实食用，果实被摘光或受到敌人攻击后树自动消失，果实的数量和移动速度提升幅度随供物品阶提升而增加。

集敌

魔タタビ系

辅助系　属性 无　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
魔タタビ（小）	–	10	10
魔タタビ（中）	–	13	15
魔タタビ（大）	–	16	20

效果：吸引敌人攻击自己。

铠装备

溶岩のお守り系

辅助系　属性 热　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
溶岩のお守り	–	5	50
火神のお守り	–	8	70

效果：身穿对热属性抗性增加的铠甲。

冰のお守り系

辅助系　属性 冷　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰のお守り	–	5	50
冰神のお守り	–	8	70

效果：身穿对冷属性抗性增加的铠甲。

落雷のお守り系

辅助系　属性 雷　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
落雷のお守り	–	5	50
雷神のお守り	–	8	70

效果：身穿对雷属性抗性增加的铠甲。

木のお守り系

辅助系　属性 毒　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
木のお守り	–	5	50
神木のお守り	–	8	70

效果：身穿对毒属性抗性增加的铠甲。

石のお守り系

辅助系　属性 石　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
石のお守り	–	5	50
魔石のお守り	–	8	70

效果：身穿防御力增加的铠甲，和其他铠甲不同的是移动速度会变慢，但不容易被击倒。

盾装备

溶岩锅の盖系

辅助系　属性 热　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
溶岩锅の盖（小）	–	10	30
溶岩锅の盖（大）	–	13	45

效果：召唤出防御敌人攻击的盾，两个品阶可分别防御3次和5次攻击，受到非正面攻击和冷属性攻击后立即消失，对人型魔物的突进系攻击有特效。

冰细工の盖系

辅助系　属性 冷　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰细工の盖（小）	–	10	30
冰细工の盖（大）	–	13	45

效果：召唤出防御敌人攻击的盾，两个品阶可分别防御3次和5次攻击，受到非正面攻击和雷属性攻击后立即消失，对人型魔物的突进系攻击有特效。

雷石の盖系

辅助系　属性 雷　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷石の盖（小）	–	10	30
雷石の盖（大）	–	13	45

效果：召唤出防御敌人攻击的盾，两个品阶可分别防御3次和5次攻击，受到非正面攻击和石属性攻击后立即消失，对人型魔物的突进系攻击有特效。

石盾のかけら系

辅助系　属性 石　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
石盾のかけら	–	10	30
岩盾のかけら	–	13	45

效果：召唤出防御敌人攻击的盾，两个品阶可分别防御3次和5次攻击，受到非正面攻击和毒属性攻击后立即消失，对人型魔物的突进系攻击有特效。

木制锅の盖系

辅助系　属性 毒　范围 自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
木制锅の盖（小）	–	10	30
木制锅の盖（大）	–	13	45

效果：召唤出防御敌人攻击的盾，两个品阶可分别防御3次和5次攻击，受到非正面攻击和热属性攻击后立即消失，对人型魔物的突进系攻击有特效。

束缚

ドロ沼の土系

辅助系　属性 无　范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
ドロ沼の土（小）	–	1	15
ドロ沼の土（大）	–	1	25

效果：召唤陷阱束缚敌人的行动，可长按键持续使用，不过自己无法移动且会不断损失体力。

吸引

吸引草の茎系

辅助系　属性 无　范围 广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
吸引草の茎（小）	–	4	3
吸引草の茎（中）	–	4	5
吸引草の茎（大）	–	4	8

效果：将敌人、同伴以及部分设置系魔法吸到自己身边，吸引范围随供物品阶提升而增加。

诱惑

食欲の实系

辅助系　属性 无　范围 广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
食欲の实（小）	–	1	10
食欲の实（大）	–	3	15

效果：放出吸引怪物的果实，对ハ－ピ－、スライム（食欲）有效。

欲望金货の袋系

辅助系　属性 无　范围 广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
欲望金货の袋（小）	–	1	10
欲望金货の袋（大）	–	3	15

效果：放出吸引怪物的金币喷泉，对グリフォン、スライム（金欲）有效。

青い色欲の实系

辅助系　属性 无　范围 广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
青い色欲の实（小）	–	1	10
青い色欲の实（大）	–	3	15

效果：放出吸引怪物的果实，对フィニックス、セイレ－ン有效。

赤い色欲の实系

辅助系　属性 无　范围 广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
赤い色欲の实（小）	–	1	10
赤い色欲の实（大）	–	3	15

效果：放出吸引怪物的果实，对エルフ女王、セイレ－ン有效。

空间（停止）

时の砂系

辅助系　属性 无　范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
时の砂	–	1	5
时の砂铁	–	1	7
时の砂金	–	1	9

效果：召唤陷阱束缚敌人的行动，可长按键持续使用，不过自己无法移动且会不断损失体力。

空间（异常）

炎の砂铁时计系

辅助系　属性 热　范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
炎の砂铁时计（小）	–	1	4
炎の砂铁时计（大）	–	1	6

效果：使敌人马上陷入炎上异常状态，不过使用过程中自己会不断损失体力，效果消失后自己陷入燃烧异常状态。

冰の砂铁时计系

辅助系　属性 冷　范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
冰の砂铁时计（小）	–	1	4
冰の砂铁时计（大）	–	1	6

效果：使敌人马上陷入冻结异常状态，不过使用过程中自己会不断损失体力，效果消失后自己陷入冻结异常状态。

雷の砂铁时计系

辅助系　属性 雷　范围 窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷の砂铁时计（小）	–	1	4
雷の砂铁时计（大）	–	1	6

效果：使敌人马上陷入带电异常状态，不过使用过程中自己会不断损失体力，效果消失后自己陷入带电异常状态。

岩の砂铁时计系

辅助系 | 属性：石 | 范围：窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
岩の砂铁时计（小）	–	1	4
岩の砂铁时计（大）	–	1	6

效果：使敌人马上陷入石化异常状态，不过使用过程中自己会不断损失体力，效果消失后自己陷入石化异常状态。

魔女の发留め系

辅助系 | 属性：石 | 范围：窄

供物名	威力	可使用次数	效果时间
魔女の发留め（小）	–	1	2
魔女の发留め（中）	–	1	3
魔女の发留め（大）	–	1	4

效果：使敌人马上陷入石化异常状态，不过使用过程中自己会不断损失体力，但效果消失后自己不会陷入石化异常状态。

空间（时间）

结界の锁系

特殊系 | 属性：无 | 范围：广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
结界の锁	–	3	10

效果：在场上任意三个地方使用形成三角形区域，该区域内的敌我均降低行动速度。

复制

运命の箱系

特殊系 | 属性：无 | 射程：–

供物名	威力	可使用次数	效果时间
运命の箱（小）	–	5	–
运命の箱（大）	–	9	–

效果：随机抽取自己或同行者所携带的供物进行使用，无供物时无法抽取，此外也有某些供物无法抽取。

回避变化

モグラの爪系

特殊系 | 属性：无 | 范围：自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
モグラの爪（小）	–	2	40
モグラの爪（中）	–	5	45
モグラの爪（大）	–	8	50

效果：回避动作变成潜地，在地中移动时不会受到攻击。

隼の羽系

特殊系 | 属性：无 | 范围：自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
隼の羽（小）	–	5	20
隼の羽（中）	–	8	25
隼の羽（大）	–	11	30

效果：回避动作变成高速移动，移动距离随供物品阶提升增加。

绵毛淑女の羽系

特殊系 | 属性：无 | 范围：自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
绵毛淑女の羽（小）	–	10	5
绵毛淑女の羽（中）	–	13	7
绵毛淑女の羽（大）	–	16	9

效果：同隼の羽，效果持续时间短，但使用回数更多。

暗杀者の翼膜系

特殊系 | 属性：无 | 范围：自身

供物名	威力	可使用次数	效果时间
暗杀者の翼膜（小）	–	1	60
暗杀者の翼膜（中）	–	2	90
暗杀者の翼膜（大）	–	3	120

效果：同モグラの爪，但效果持续时间非常长，使用回数则变少。

空间变化

灼热石系

辅助系 | 属性：热 | 范围：广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
灼热石	–	4	30

效果：在同伴的帮助下发动，效果时间内热属性攻击的威力提升。

海底石系

辅助系 | 属性：冷 | 范围：广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
海底石	–	4	30

效果：在同伴的帮助下发动，效果时间内无论敌我的移动速度都大幅下降，且冷属性攻击的威力提升。

雷云石系

辅助系 | 属性：雷 | 范围：广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
雷云石	–	4	30

效果：在同伴的帮助下发动，效果时间内无论敌我随机受到落雷攻击，且雷属性攻击的威力提升。

海魔のうろこ系

特殊系 | 属性：冷 | 范围：广

供物名	威力	可使用次数	效果时间
海魔のうろこ（小）	–	2	10
海魔のうろこ（中）	–	3	15
海魔のうろこ（大）	–	4	20

效果：可单体发动，效果时间内无论敌我的移动速度都大幅下降，且冷属性攻击的威力提升。

全任务供物报酬表

有部分任务需要满足特定条件后才会开启，具体条件可以参考后文“任务之章”的部分。

ニミュエ

魔法使いの试验

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	0.5	ゴブリン	愈し种（小）	斧の破片	剑士の冰刃
第二章	0.5	オ–ク	冰细工の盖（小）	墓场の土块（小）	岩虫の甲壳（小）
第三章	1.5	ジャック・オ・ランタン	铁风车の翼片（小）	火树の根	火树の根（三叉）
第四章	0.5	成金グ–ル	愈し种（小）	铁针龙の卵（小）	小恶魔のフォ–ク
第五章	1.5	ハ–ピ–	铁风车の翼片（小）	モグラの爪（小）	雷葬の土块（小）
第六章	1.5	ニミュエ	治愈の种（小）	魔タタビ（小）	石斧の破片

マ–リン

あれから数年後

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	1	金欲ゴブリン	溶岩锅の盖（小）	巨人族の腕	岩虫の甲壳（小）
第二章	1	スライム（食欲）	火葬の土块（小）	巨炎族の腕	泥魔人の内脏
第三章	1	墓栅ゴブリン	石盾のかけら	隼の羽（小）	雷龙の卵（小）
第四章	2	オ–ク	铁针龙の卵（小）	剑士の苗木	树龙の卵（小）
第五章	2	エルフ女王	愈しの花（小）	时の砂	泥魔人の内脏

过去の因缘

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	3	サイクロプス	野犬の喉笛	欲望金货の袋（小）	石魔人の内脏
第二章	3	スライム（金欲）	剑士の冰刃	冰の绵毛（小）	铁斧の破片
第三章	4	モルガン・ル・フエ	愈し种（中）	时の砂	运命の箱（小）
第四章	4	腐卵ネクタ–	食欲の实（小）	毒の布（小）	铁针龙の卵（中）
第五章	4	スライム（食欲）	雷龙の卵（小）	雷の球根（小）	雷魔人の内脏

人としての残り时间

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	5	蜡烛ネクタ–	铁斧の破片	岩盾のかけら	时の砂铁
第二章	5	ケルベロス	铁风车の翼片（中）	雷石の盖（大）	落雷斧の破片
第三章	5	モルガン・ル・フエ	铁风车の翼片（中）	时の砂	运命の箱（小）
第四章	5	ケルベロス	雷の球根（小）	结界の锁	巨雷王の腕

终わりの始まり

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	5	ニヒル	ドロ沼の土（小）	墓场の土块（中）	时の砂铁
第二章	6	マ–リン	岩虫の甲壳（中）	时の砂	运命の箱（小）
第三章	6	モルガン・ル・フエ	隼の羽（中）	雷の布（中）	雷龙の卵（中）
第四章	6	モルガン・ル・フエ	岩盾のかけら	雷の布（中）	雷神树の根
第五章	6	モルガン・ル・フエ	本任务无报酬		

そして记忆が残った

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	6	ハ–ピ–	冰细工の盖（大）	冰の布（中）	冰狱树の根
第二章	6	サイクロプス	冰バラのトゲ（中）	冰魔人の内脏	冰龙の卵（中）
第三章	7	ジャック・オ・ランタン	愈し种（大）	豪炎树の根	巨炎神の腕
第四章	7	フェニックス	火葬の土块（中）	炎龙の卵（中）	炎鸦の喉笛
第五章	7	マ–リン	巨神の腕	时の砂	运命の箱（小）
第六章	7	ヒュドラ	墓场の土块（中）	欲望金货の袋（大）	铁针龙の卵（大）
第七章	7	マ–リン	本任务无报酬		

アヴァロンの要请录

I. 纯洁の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
荒野の街道でお宝探し	1	魂のかけら x4	雷石の盖（小）	冰墓の土块（小）	幼木の根（三叉）
森に出没するネコ军团	1	オ–ク	木制锅の盖（小）	树墓の土块（小）	剑士の苗木
冰原で游ぶ魔物达	1	冰块オ–ク	冰细工の盖（小）	雪树の根	剑士の冰刃
修道院の害虫退治	1	ゴブリン	铁风车の翼片（小）	雷葬の土块（小）	小恶魔のフォ–ク
冰原の大饭食らい	1	ハ–ピ–	冰细工の盖（小）	雪树の根	剑士の冰刃
森に巣食う魔物达	1	オ–ク	巨人族の腕	幼木の根	幼木の根（三叉）
砂漠の海の无精荷车	1	ケンタウロス	溶岩锅の盖（小）	火葬の土块（小）	火树の根（三叉）
森で待ち受ける同业者	1	ロジア	木制锅の盖（小）	幼木の根	幼木の根（三叉）
修道院に伫む耳翼人	1	ワイバ–ン	愈し种（小）	雷葬の土块（小）	雷斧の破片

II. 欲望の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
灼热地狱で魔物退治	2	酒豪ゴブリン	火树の根	小悪魔のフォ－ク	炎龙の卵(小)
森の奥地の火ダルマたち	2	ジャック・オ・ランタン	魔タタビ(小)	幼木の根(三叉)	泥魔人の内脏
荒野の丘でお宝探し	2	魂のかけら x4	墓场の土块(小)	雷树の根(三叉)	落雷のお守り
森でにぎわう魔物达	2	毒茸ゴブリン	愈しの花(小)	剑士の苗木	木のお守り
砂漠を彷徨うネズミ达	2	酒豪ゴブリン	火树の根	火树の根(三叉)	溶岩のお守り
森に女王がやって来た	2	エルフ女王	愈しの花(小)	时の砂	石魔人の内脏
荒野のネズミ退治	2	ゴブリン	雷葬の土块(小)	雷树の根(三叉)	落雷のお守り
冰原に现る异形のモノ	2	スライム(食欲)	雪树の根	剑士の冰刃	冰のお守り
荒野のナワバリ争い	2	毒茸ゴブリン	モグラの爪(小)	岩虫の甲壳(小)	岩龙の卵(小)
冰原で冻える岩ダルマ	2	ガ－ゴイル	铁针龙の卵(小)	雪树の根(三叉)	冰龙の卵(小)

III. 代偿の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
羽根の牧场でお宝探し	3	魂のかけら x5	隼の羽(小)	ドロ沼の土(小)	巨木の根
森に逃げるネズミとネコ	3	ゴブリン	剑士の苗木	幼木の根(三叉)	巨木の根
水の都で踊る悪魔の手先	3	クラ－ケン	雪树の根(三叉)	青い色欲の实(小)	石魔人の内脏
修道院で祈る大饭食らい	3	ハ－ピ－	雷斧の破片	雷の绵毛(小)	落雷树の根
谷间に落ちたネズミ军团	3	毒茸ゴブリン	隼の羽(小)	食欲の实(小)	巨木の根
火ダルマ冰原で冻える	3	ジャック・オ・ランタン	火树の根(三叉)	冰の绵毛(小)	石魔人の内脏
荒野を转がる岩ダルマ	3	ガ－ゴイル	石斧の破片	ドロ沼の土(小)	铁斧の破片
水都でまみえる同业者	3	ウィ－ゴ	剑士の冰刃	冰龙の卵(小)	冷狼の喉笛
一つ目巨人街道に现る	3	サイクロプス	雷树の根(三叉)	雷の绵毛(小)	石魔人の内脏
冰原のナワバリ争い	3	ゴブリン	愈しの果实(小)	冰の绵毛(小)	冷狼の喉笛
修道院で游ぶ异形のモノ	3	スライム(金欲)	石斧の破片	树龙の卵(小)	巨木の根
水の都の住人达	3	珊瑚ゴブリン	雪树の根(三叉)	赤い色欲の实(小)	冰树の根
羽根を见上げる女王	3	エルフ女王	剑士の苗木	岩龙の卵(小)	闪光兽の喉笛

IV. 赎罪の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
森の街道で魔物退治	4	オ－ク	树龙の卵(小)	毒の布(小)	巨木の根(三叉)
砂漠に现る火ダルマたち	4	ジャック・オ・ランタン	愈し种(中)	炎の球根(小)	炎魔人の内脏
洞窟の广间を飞ぶ巨鸟	4	グリフォン	雷龙の卵(小)	雷の绵毛(小)	雷魔人の内脏
水の都のお宝探し	4	魂のかけら x5	食欲の实(小)	冰の布(小)	冰树の根(三叉)
砂漠に迷う异形のモノ	4	スライム(食欲)	雷の绵毛(小)	愈しの灵水(小)	结界の锁
ネズミとネコ冰原に现る	4	酒豪ゴブリン	冰龙の卵(小)	冰の球根(小)	冰树の根(三叉)
森でくつろぐ耳翼人	4	ワイバ－ン	愈し种(中)	毒の布(小)	树魔人の内脏
冰の湖で冻えるカラス	4	医者グ－ル	冰龙の卵(小)	冰の布(小)	铁针龙の卵(中)
谷に舞い戻った女王	4	エルフ女王	食欲の实(小)	雷の球根(小)	雷魔人の内脏
无精荷车街道を散步	4	ケンタウロス	岩龙の卵(小)	雷の布(小)	巨石王の腕
荒野に集う魔物达	4	火焰ゴブリン	欲望金货の袋(小)	落雷树の根	结界の锁
荒野で叫ぶ一つ目巨人	4	サイクロプス	岩龙の卵(小)	雷の球根(小)	巨雷王の腕
水浴びをするカラス达	4	成金グ－ル	冰の绵毛(小)	愈しの灵水(小)	冰魔人の内脏
牧场で暴れる悪魔の手先	4	クラ－ケン	冰鸟の羽(小)	雷の布(小)	巨冰王の腕

V. 嫉妒の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
牧场のお宝探し再び	5	气のかけら x5	铁风车の翼片(中)	木制锅の盖(大)	巨绿王の腕
谷间をうろつくネコとクモ	5	オ－ク	ドロ沼の土(小)	岩虫の甲壳(中)	剑豪の苗木
街道で暴れる火ダルマたち	5	クラ－ケン&ジャック・オ・ランタン	炎の球根(小)	溶岩锅の盖(大)	悪魔のフォ－ク
水の都に现る女王	5	エルフ女王	铁风车の翼片(中)	冰细工の盖(大)	时の砂铁
森を转がる岩ダルマ	5	ガ－ゴイル	巨木の根	木制锅の盖(大)	岩斧の破片
修道院を彷徨う金の亡者	5	グリフォン	铁斧の破片	雷葬の土块(中)	落雷斧の破片
广场に响く魔犬の远吠え	5	ケルベロス	雷の球根(小)	雷葬の土块(中)	悪魔のフォ－ク
废墟のネズミ退治	5	金欲ゴブリン	铁针龙の卵(中)	岩盾のかけら	巨石王の腕
无精荷车废墟を暴走	5	ケンタウロス	モグラの爪(中)	岩虫の甲壳(中)	时の砂铁
废墟に火を灯す魔物达	5	火焰ゴブリン	炎の球根(小)	雷石の盖(大)	巨炎王の腕
废墟を飞び交う耳翼人	5	ワイバ－ン	モグラの爪(中)	结界の锁	时の砂铁

VI. 傲慢の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
牧场のカラスとクモ退治	6	ネクタ－	木制锅の盖(大)	毒の布(小)	神木の根
修道院で祈るワガママ娘	6	ミノタウロス	雷の球根(小)	雷の绵毛(中)	雷龙の卵(中)
砂漠を走り回る狼男	6	ワ－ウルフ	炎悪魔の矢尻(中)	炎の绵毛(中)	豪炎树の根
修道院を转がる岩ダルマ	6	ガ－ゴイル	岩虫の甲壳(中)	雷魔人の内脏	雷神树の根
荒野に响く魔犬の远吠え	6	ケルベロス	雷石の盖(大)	雷の布(中)	雷龙の卵(中)
洞窟に潜む同业者	6	シビ－ラ	石の矢尻(中)	雷の绵毛(中)	雷龙の卵(中)
洞窟奥部の蛇使い女	6	モルガン・ル・フェ	岩盾のかけら	雷魔人の内脏	神木の根
广场を驱ける无精荷车たち	6	ケンタウロス	冰の球根(小)	炎の布(中)	冰狱树の根
水都で戏れる耳翼人たち	6	ワイバ－ン	冰バラのトゲ(中)	炎魔人の内脏	冰龙の卵(中)
谷间の大地のお宝探し	6	魂のかけら x5	隼の羽(中)	毒の布(中)	树龙の卵(中)
水の都の魔物退治	6	冰块オ－ク	魔タタビ(中)	冰魔人の内脏	冰龙の卵(中)

VII. 断罪の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
异形のモノ街道に现る	7	スライム(食欲)	雷葬の土块(中)	食欲の实(大)	铁针龙の卵(大)
砂漠で荒ぶる岩ダルマたち	7	ガ－ゴイル&ジャック・オ・ランタン	炎の布(中)	时の砂铁	巨炎神の腕
牧场を飞び交う不死鸟	7	フェニックス	火葬の土块(中)	炎龙の卵(中)	火鸦の喉笛
废墟で枪打つ一つ目巨人	7	サイクロプス	巨神の腕	吸引草の茎(中)	巨石神の腕
海の底に沈んだ巨鸟	7	グリフォン	冰墓の土块(中)	欲望金货の袋(大)	冰の球根(大)
洞窟奥部で祈るワガママ娘	7	ミノタウロス	愈し种(大)	赤い色欲の实(大)	炎の球根(大)
海底に响く魔狼の远吠え	7	ワ－ウルフ	冰の布(中)	冰狱树の根	巨冰神の腕

VIII. 悔恨の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
水の都の异形のモノ	8	スライム(金欲)	冰狱树の根	雪狼の喉笛	铁针龙の卵(大)
街道を行く女王たち	8	エルフ女王	雷神树の根	咒い札(中)	愈しの灵水(大)
街道に降り立つ不死鸟	8	フェニックス	炎龙の卵(中)	火鸦の喉笛	魔王のフォ－ク
砂漠の中の蛇巨人	8	ヒユドラ	豪炎树の根	铁风车の翼片(大)	豪炎树の根(三叉)
森を彷徨う一つ目巨人	8	サイクロプス	神木の根	ドロ沼の土(大)	树魔人の心脏
灼热地狱の三つ首の番人	8	ケルベロス	战斧の破片	火葬の土块(大)	魔王のフォ－ク
ワガママ娘针山で迷う	8	ミノタウロス	愈しの花(大)	树墓の土块(大)	铁针龙の卵(大)

IX. 忏悔の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
牧场の丘を飞ぶ魔狼	9	ワ－ウルフ	墓场の土块(大)	巨炎神の腕	火葬の土块(大)
森の深部の蛇使い女たち	9	モルガン・ル・フェ	树墓の土块(大)	岩虫の甲壳(大)	石魔人の面(大)
废墟を彷徨う异形のモノ	9	スライム(金欲)	铁风车の翼片(大)	雷神树の根(三叉)	雷石の矢尻(大)
海の底の悪魔の手先	9	クラ－ケン	ドロ沼の土(大)	冰の球根(大)	冰の绵毛(大)
海底に落ちた地狱の番犬	9	ケルベロス	冰龙の卵(中)	巨冰神の腕	石魔人の心脏
废墟に燃ゆる炎の鸟	9	フェニックス	隼の羽(大)	豪炎树の根(三叉)	炎悪魔の矢尻(大)
废墟の广场の蛇使い	9	ヒユドラ	愈しの果实(大)	巨绿神の腕	雷の绵毛(大)

X. 回归の时代

任务名称	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
孤岛の废墟の巨鸟の巢	10	フェニックス&グリフォン	岩虫の甲壳(大)	剑圣の冰刃	冰魔人の心脏
女王が针山に访れる	10	エルフ女王	神木のお守り	雷石の矢尻(大)	树魔人の心脏
孤岛の废墟の化物退治	10	リヴァイアサン	冰の布(大)	冰バラのトゲ(大)	时の砂金
海底の魔狼再び	10	ワ－ウルフ	魔犬の喉笛	魔王のフォ－ク	炎魔人の面(大)
海の底の蛇使い	10	ヒユドラ	毒の布(大)	猛毒华のトゲ(大)	时の砂金
针山に伫む暗绅士	10	ワイバ－ン	铁针龙の卵(大)	吸引草の茎(大)	雷魔人の心脏
修道院の蛇使い女	10	モルガン・ル・フェ	岩虫の甲壳(大)	雷の绵毛(大)	炎魔人の心脏

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

忘れられた要请

真朱の刻

任务名称	难度	任务目标	追加条件	第一报酬	第二报酬	第三报酬
森の深部でお宝探し	2	气のかけら x5	2 分以内	幼木の根	树墓の土块(小)	泥魔人の内脏
冰原で冻えるカラス再び	2	成金グ－ル	2 分以内	雪树の根	冰墓の土块(小)	冰龙の卵(小)
砂漠に舞う大饭食らい	2	ハ－ビ－	8 分以内	火树の根	火葬の土块(小)	炎龙の卵(小)
修道院に舞う女剑士	2	ワルキュ－レ	无	雷树の根	雷葬の土块(小)	雷龙の卵(小)
牧场で魔物退治	3	毒绿オ－ク	3 分以内	雷树の根(三叉)	青い色欲の实(小)	落雷树の根
水の都の女王再び	3	エルフ女王	8 分以内	剑士の冰刃	冰龙の卵(小)	冷狼の喉笛
冰原で戏れる暗绅士	3	ワイバ－ン	8 分以内	剑士の冰刃	冰の绵毛(小)	铁斧の破片
大饭食らい砂漠に再び	4	ハ－ビ－	5 分以内	炎の绵毛(小)	炎の布(小)	炎树の根(三叉)
森を翔る女剑士	5	ワルキュ－レ	5 分以内	雷の球根(小)	结界の锁	落雷斧の破片

群青の刻

任务名称	难度	任务目标	追加条件	第一报酬	第二报酬	第三报酬
砂漠で枪打つ武器职人	4	サイクロプス	8 分以内	炎龙の卵(小)	炎の球根(小)	炎魔人の内脏
牧场で游ぶ雪ダルマ	4	ジャックフロスト	8 分以内	岩龙の卵(小)	铁针龙の卵(小)	雷魔人の内脏
水の都でお宝探し再び	5	魂のかけら x5	2 分以内	铁斧の破片	冰细工の盖(大)	剑豪の冰刃
砂漠の空に舞うカラス	5	电磁グ－ル	无伤	炎の球根(小)	溶岩锅の盖(大)	时の砂铁
洞窟に迷い込んだ异形のモノ	5	スライム(金欲)	8 分以内	モグラの爪(中)	岩虫の甲壳(中)	时の砂铁
街道を驱ける钢の战士车	5	ユニコ－ン	无	铁风车の翼片(中)	岩盾のかけら	剑豪の冰刃
海底宿屋でお宝探し	6	气のかけら x6	无伤	冰细工の盖(大)	冰の绵毛(中)	冰狱树の根
砂漠の海に恶魔の手先	6	クラ－ケン	8 分以内	溶岩锅の盖(大)	炎魔人の内脏	炎龙の卵(中)
森に笼った一つ目巨人	6	サイクロプス	5 分以内	猛毒华のトゲ(中)	树魔人の内脏	神木の根
火山のふもとでお宝探し	7	气のかけら x9	2 分以内	火葬の土块(中)	豪炎树の根	炎の球根(大)
水都を走る钢の战士车	7	ユニコ－ン	5 分以内	冰の布(中)	冰龙の卵(中)	铁针龙の卵(大)

黄檗の刻

任务名称	难度	任务目标	追加条件	第一报酬	第二报酬	第三报酬
海底宿屋を驱ける无精荷车	6	ケンタウロス	5 分以内	冰バラのトゲ(中)	冰の布(中)	冰龙の卵(中)
海底に沈む巨鸟再び	6	グリフォン	8 分以内	冰の球根(小)	冰魔人の内脏	冰龙の卵(中)
海の底でお宝探し	7	魂のかけら x6	无伤	愈し种(大)	青い色欲の实(大)	巨冰神の腕
火山で燃える炎军团	7	火焰ゴブリン	4 分以内	炎の绵毛(中)	炎龙の卵(中)	咒い札(中)
雪ダルマ火山で暴れる	7	ジャックフロスト	5 分以内	炎の布(中)	时の砂铁	巨炎神の腕
海底に响く谜の歌声	7	セイレ－ン	无	雷葬の土块(中)	吸引草の茎(大)	冰の球根(大)
火山のふもとでお宝探し再び	8	气のかけら x8	无伤	モグラの爪(大)	铁风车の翼片(大)	炎魔人の心脏
森に迷い込んだ恶魔の手先	8	クラ－ケン	无伤	神木の根	树墓の土块(大)	冰狱树の根(三叉)
修道院で荒ぶる异形のモノ	8	スライム(食欲)	无伤	雷鸟の口ばし(中)	雷葬の土块(大)	雷神斧の破片
牧场の丘でお宝探し	9	气のかけら x5	无伤	雷龙の卵(中)	雷の球根(大)	石魔人の心脏
水都震わす谜の歌声	9	セイレ－ン	5 分以内	魔タタビ(大)	冰狱树の根(三叉)	冰の绵毛(大)

翠绿の刻

任务名称	难度	任务目标	追加条件	第一报酬	第二报酬	第三报酬
羽根の牧场を走る无精荷车	7	ケンタウロス	无伤	树墓の土块(中)	神木の根	雷の球根(大)
森の中でお宝探し	8	魂のかけら x9	无伤	吸引草の茎(中)	ドロ沼の土(大)	剑圣の苗木
冰原砕く蛇使い女	8	モルガン・ル・フエ	5 分以内	冰狱树の根	雪狼の喉笛	冰狱树の根(三叉)
水の都を驱ける魔狼	8	ワ－ウルフ	5 分以内	冰狼の牙(中)	冰墓の土块(大)	剑圣の冰刃
荒野の街道でお宝探し再び	9	魂のかけら x9	无伤	墓场の土块(大)	巨雷神の腕	石の矢尻(大)
修道院に羽ばたく巨鸟	9	グリフォン	5 分以内	隼の羽(大)	愈しの灵水(中)	雷石の矢尻(大)
ワガママ娘海底宿屋に现る	9	ミノタウロス	5 分以内	冰龙の卵(中)	愈しの灵水(中)	冰バラのトゲ(大)
牧场の丘に舞う冰鸟	9	ペガサス	无	铁风车の翼片(大)	巨绿神の腕	猛毒华のトゲ(大)
修道院に舞う不死鸟	10	フェニックス	5 分以内	炎の布(大)	魔王のフォ－ク	炎魔人の心脏
废墟摇るがす魔犬の远吠え	10	ケルベロス	无伤	魔犬の喉笛	炎恶魔の矢尻(大)	雷光兽の喉笛
谷间にゆらめく青き炎	10	ペガサス	5 分以内	魔犬の喉笛	冰の绵毛(大)	冰魔人の心脏

魔法使いの仲间

恶德魔法使い

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	1	ゴブリン	石盾のかけら	火葬の土块(小)	剑士の苗木
第二章	1	墓栅ゴブリン	雷石の盖(小)	雷树の根	雷树の根(三叉)
第三章	1	スライム(金欲)	治愈の种(小)	斧の破片	雷斧の破片
第四章	1	グ－ル	愈し种(小)	火树の根	火树の根(三叉)

魔物の子供

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	2	毒绿オ－ク	モグラの爪(小)	岩虫の甲壳(小)	木のお守り
第二章	2	ジャック・オ・ランタン	火葬の土块(小)	时の砂	愈しの灵水(小)
第三章	3	腐卵ネクタ－	愈しの果实(小)	吸引草の茎(小)	巨木の根
第四章	3	スライム(食欲)	幼木の根(三叉)	树龙の卵(小)	铁斧の破片

狼男の苦恼

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	5	蜡烛ネクタ－	炎の球根(小)	溶岩锅の盖(大)	恶魔のフォ－ク
第二章	5	冰块オ－ク	铁针龙の卵(中)	冰墓の土块(中)	剑豪の冰刃
第三章	3	ワ－ウルフ	野犬の喉笛	泥魔人の内脏	闪光兽の喉笛
第四章	6	ワ－ウルフ	猛毒华のトゲ(中)	狂犬の喉笛	炎龙の卵(中)

复雠の骑士

章节	难度	任务目标	第一报酬	第二报酬	第三报酬
第一章	3	ジャックフロスト	雪树の根(三叉)	冰の绵毛(小)	冷狼の喉笛
第二章	3	腐卵ネクタ－	小恶魔のフォ－ク	炎の绵毛(小)	热鸦の喉笛
第三章	4	成金グ－ル	树龙の卵(小)	巨木の根	巨木の根(三叉)
第四章	4	カメリア	青い色欲の实(小)	毒の布(小)	结界の锁

全供物合成表

装备（武器）

供物名	素材1	素材2	素材3
铁斧の破片	运命の箱（小）×1	斧の破片×1	－
战斧の破片	运命の箱（大）×1	铁斧の破片×1	－
小恶魔のフォ－ク	斧の破片×1	火葬の土块（小）×1	－
恶魔のフォ－ク	铁斧の破片×1	火葬の土块（中）×1	－
魔王のフォ－ク	战斧の破片×1	火葬の土块（大）×1	－
剑士の冰刃	斧の破片×1	冰墓の土块（小）×1	－
剑豪の冰刃	铁斧の破片×1	冰墓の土块（中）×1	－
剑圣の冰刃	战斧の破片×1	冰墓の土块（大）×1	－
雷斧の破片	斧の破片×1	雷葬の土块（小）×1	－
落雷斧の破片	铁斧の破片×1	雷葬の土块（中）×1	－
雷神斧の破片	战斧の破片×1	雷葬の土块（大）×1	－
剑士の苗木	斧の破片×1	树墓の土块（小）×1	－
剑豪の苗木	铁斧の破片×1	树墓の土块（中）×1	－
剑圣の苗木	战斧の破片×1	树墓の土块（大）×1	－
石斧の破片	斧の破片×1	墓场の土块（小）×1	－
岩斧の破片	铁斧の破片×1	墓场の土块（中）×1	－
岩石斧の破片	战斧の破片×1	墓场の土块（大）×1	－

装备（刚腕）

供物名	素材1	素材2	素材3
巨人王の腕	运命の箱（小）×1	巨人族の腕×1	－
巨神の腕	运命の箱（大）×1	巨人王の腕×1	－
巨炎族の腕	巨人族の腕×1	火树の根×1	－
巨炎王の腕	巨人王の腕×1	炎树の根×1	－
巨炎神の腕	巨神の腕×1	豪炎树の根×1	－
巨冰族の腕	巨人族の腕×1	雪树の根×1	－
巨冰王の腕	巨人王の腕×1	冰树の根×1	－
巨冰神の腕	巨神の腕×1	冰狱树の根×1	－
巨雷族の腕	巨人族の腕×1	雷树の根×1	－
巨雷王の腕	巨人王の腕×1	落雷树の根×1	－
巨雷神の腕	巨神の腕×1	雷神树の根×1	－
巨绿族の腕	巨人族の腕×1	幼木の根×1	－
巨绿王の腕	巨人王の腕×1	巨木の根×1	－
巨绿神の腕	巨神の腕×1	神木の根×1	－
巨石族の腕	巨人族の腕×1	石盾のかけら×1	－
巨石王の腕	巨人王の腕×1	石盾のかけら×1	－
巨石神の腕	巨神の腕×1	岩盾のかけら×1	－

装备（兽）

供物名	素材1	素材2	素材3
炎龙の牙（小）	巨炎族の腕×1	火葬の土块（小）×1	–
炎龙の牙（中）	巨炎王の腕×1	火葬の土块（中）×1	–
炎龙の牙（大）	巨炎神の腕×1	火葬の土块（大）×1	–
冰狼の牙（小）	巨冰族の腕×1	冰墓の土块（小）×1	–
冰狼の牙（中）	巨冰王の腕×1	冰墓の土块（中）×1	–
冰狼の牙（大）	巨冰神の腕×1	冰墓の土块（大）×1	–
雷鸟の口ばし（小）	巨雷族の腕×1	雷葬の土块（小）×1	–
雷鸟の口ばし（中）	巨雷王の腕×1	雷葬の土块（中）×1	–
雷鸟の口ばし（大）	巨雷神の腕×1	雷葬の土块（大）×1	–
腐臭花の叶（小）	巨绿族の腕×1	树墓の土块（小）×1	–
腐臭花の叶（中）	巨绿王の腕×1	树墓の土块（中）×1	–
腐臭花の叶（大）	巨绿神の腕×1	树墓の土块（大）×1	–

近接（咆哮）

供物名	素材1	素材2	素材3
热鸦の喉笛	野犬の喉笛×1	火树の根×1	–
火鸦の喉笛	狂犬の喉笛×1	炎树の根×1	–
炎鸦の喉笛	魔犬の喉笛×1	豪炎树の根×1	–
冷狼の喉笛	野犬の喉笛×1	雪树の根×1	–
雪狼の喉笛	狂犬の喉笛×1	冰树の根×1	–
冰狼の喉笛	魔犬の喉笛×1	冰狱树の根×1	–
闪光兽の喉笛	野犬の喉笛×1	雷树の根×1	–
雷兽の喉笛	狂犬の喉笛×1	落雷树の根×1	–
雷光兽の喉笛	魔犬の喉笛×1	雷神树の根×1	–

魔法弹（追尾）

供物名	素材1	素材2	素材3
火树の根（三叉）	火树の根×1	魔タタビ（小）×1	–
炎树の根（三叉）	炎树の根×1	魔タタビ（中）×1	–
豪炎树の根（三叉）	豪炎树の根×1	魔タタビ（大）×1	–
雪树の根（三叉）	雪树の根×1	魔タタビ（小）×1	–
冰树の根（三叉）	冰树の根×1	魔タタビ（中）×1	–
冰狱树の根（三叉）	冰狱树の根×1	魔タタビ（大）×1	–
雷树の根（三叉）	雷树の根×1	魔タタビ（小）×1	–
落雷树の根（三叉）	落雷树の根×1	魔タタビ（中）×1	–
雷神树の根（三叉）	雷神树の根×1	魔タタビ（大）×1	–
幼木の根（三叉）	幼木の根×1	魔タタビ（小）×1	–
巨木の根（三叉）	巨木の根×1	魔タタビ（中）×1	–
神木の根（三叉）	神木の根×1	魔タタビ（大）×1	–
混沌龙の尾	焰老婆の尾羽（中）×1	商船长の触手（中）×1	粘生物の块（大）×1
天龙の尾	卫兵の枪片（中）×1	暴剑士の触手（中）×1	粘生物の块（大）×1
混沌龙の尾（三叉）	焰老婆の尾羽（大）×1	商船长の触手（大）×1	粘生物の块（大）×1
天龙の尾（三叉）	卫兵の枪片（大）×1	暴剑士の触手（大）×1	粘生物の块（大）×1

魔法弹（投掷）

供物名	素材1	素材2	素材3
铁风车の翼片（中）	运命の箱（小）×1	铁风车の翼片（小）×1	–
铁风车の翼片（大）	运命の箱（大）×1	铁风车の翼片（中）×1	–
炎恶魔の矢尻（小）	铁风车の翼片（小）×1	溶岩锅の盖（小）×1	–
炎恶魔の矢尻（中）	铁风车の翼片（中）×1	巨炎族の腕×1	–
炎恶魔の矢尻（大）	铁风车の翼片（大）×1	溶岩锅の盖（大）×1	–
冰バラのトゲ（小）	铁风车の翼片（小）×1	冰细工の盖（小）×1	–
冰バラのトゲ（中）	铁风车の翼片（中）×1	巨冰族の腕×1	–
冰バラのトゲ（大）	铁风车の翼片（大）×1	冰细工の盖（大）×1	–
雷石の矢尻（小）	铁风车の翼片（小）×1	雷石の盖（小）×1	–
雷石の矢尻（中）	铁风车の翼片（中）×1	巨雷族の腕×1	–
雷石の矢尻（大）	铁风车の翼片（大）×1	雷石の盖（大）×1	–
猛毒华のトゲ（小）	铁风车の翼片（小）×1	木制锅の盖（小）×1	–
猛毒华のトゲ（中）	铁风车の翼片（中）×1	巨绿族の腕×1	–
猛毒华のトゲ（大）	铁风车の翼片（大）×1	木制锅の盖（大）×1	–
石の矢尻（小）	铁风车の翼片（小）×1	石盾のかけら×1	–
石の矢尻（中）	铁风车の翼片（中）×1	巨石族の腕×1	–
石の矢尻（大）	铁风车の翼片（大）×1	岩盾のかけら×1	–

魔法弹（爆破）

供物名	素材1	素材2	素材3
炎龙の卵（小）	铁针龙の卵（小）×1	火葬の土块（小）×1	–
炎龙の卵（中）	铁针龙の卵（中）×1	火葬の土块（中）×1	–
炎龙の卵（大）	铁针龙の卵（大）×1	火葬の土块（大）×1	–
冰龙の卵（小）	铁针龙の卵（小）×1	冰墓の土块（小）×1	–
冰龙の卵（中）	铁针龙の卵（中）×1	冰墓の土块（中）×1	–
冰龙の卵（大）	铁针龙の卵（大）×1	冰墓の土块（大）×1	–
雷龙の卵（小）	铁针龙の卵（小）×1	雷葬の土块（小）×1	–
雷龙の卵（中）	铁针龙の卵（中）×1	雷葬の土块（中）×1	–
雷龙の卵（大）	铁针龙の卵（大）×1	雷葬の土块（大）×1	–
树龙の卵（小）	铁针龙の卵（小）×1	树墓の土块（小）×1	–
树龙の卵（中）	铁针龙の卵（中）×1	树墓の土块（中）×1	–
树龙の卵（大）	铁针龙の卵（大）×1	树墓の土块（大）×1	–
岩龙の卵（小）	铁针龙の卵（小）×1	墓场の土块（小）×1	–
岩龙の卵(中)	铁针龙の卵（中）×1	墓场の土块（中）×1	–
岩龙の卵(大)	铁针龙の卵（大）×1	墓场の土块（大）×1	–

魔人（召唤）

供物名	素材1	素材2	素材3
泥魔人の内脏	时の砂×1	铁针龙の卵（小）×1	–
石魔人の内脏	泥魔人の内脏×1	巨人王の腕×1	–
炎魔人の内脏	泥魔人の内脏×1	巨炎王の腕×1	–
炎魔人の血(小)	炎魔人の内脏×1	火树の根（三叉）×1	炎龙の牙（小）×1
炎魔人の血(大)	炎魔人の心脏×1	豪炎树の根（三叉）×1	炎龙の牙（大）×1
冰魔人の内脏	泥魔人の内脏×1	巨冰王の腕×1	–
冰魔人の血(小)	冰魔人の内脏×1	雪树の根（三叉）×1	冰狼の牙（小）×1
冰魔人の血(大)	冰魔人の心脏×1	冰狱树の根（三叉）×1	冰狼の牙（大）×1
雷魔人の内脏	泥魔人の内脏×1	巨雷王の腕×1	–
雷魔人の血(小)	雷魔人の内脏×1	雷树の根（三叉）×1	雷鸟の口ばし（小）×1
雷魔人の血(大)	雷魔人の心脏×1	雷神树の根（三叉）×1	雷鸟の口ばし（大）×1
树魔人の内脏	泥魔人の内脏×1	巨绿族の腕×1	–
树魔人の血(小)	树魔人の内脏×1	幼木の根（三叉）×1	腐臭花の叶（小）×1
树魔人の血(大)	树魔人の心脏×1	神木の根（三叉）×1	腐臭花の叶（大）×1

近接（突击）

供物名	素材1	素材2	素材3
炎鸟の羽（小）	巨炎族の腕×1	隼の羽（小）×1	–
炎鸟の羽（中）	巨炎王の腕×1	隼の羽（中）×1	–
炎鸟の羽（大）	巨炎神の腕×1	隼の羽（大）×1	–
冰鸟の羽（小）	巨冰族の腕×1	隼の羽（小）×1	–
冰鸟の羽（中）	巨冰王の腕×1	隼の羽（中）×1	–
冰鸟の羽（大）	巨冰神の腕×1	隼の羽（大）×1	–
雷鸟の羽（小）	巨雷族の腕×1	隼の羽（小）×1	–
雷鸟の羽（中）	巨雷王の腕×1	隼の羽（中）×1	–
雷鸟の羽（大）	巨雷神の腕×1	隼の羽（大）×1	–

回复（范围）

供物名	素材1	素材2	素材3
愈しの花（小）	治愈の种（小）×1	愈し种（小）×1	–
愈しの花（中）	治愈の种（中）×1	愈し种（中）×1	–
愈しの花（大）	治愈の种（大）×1	愈し种（大）×1	–

变生（树木）

供物名	素材1	素材2	素材3
精力花の果实（小）	愈しの果实（小）×1	青い色欲の实（小）×1	–
精力花の果实（大）	愈しの果实（大）×1	青い色欲の实（大）×1	–
铁壁花の果实（小）	愈しの果实（小）×1	赤い色欲の实（小）×1	–
铁壁花の果实（大）	愈しの果实（大）×1	赤い色欲の实（大）×1	–
浮游花の果实（小）	愈しの果实（小）×1	欲望金货の袋（小）×1	–
浮游花の果实（大）	愈しの果实（大）×1	欲望金货の袋（大）×1	–

铠装备

供物名	素材1	素材2	素材3
溶岩のお守り	斧の破片×1	溶岩锅の盖（小）×1	–
火神のお守り	恶魔のフォーク×1	溶岩锅の盖（大）×1	–
冰のお守り	斧の破片×1	冰细工の盖（小）×1	–
冰神のお守り	剑豪の冰刃×1	冰细工の盖（大）×1	–
落雷のお守り	斧の破片×1	雷石の盖（小）×1	–
雷神のお守り	落雷斧の破片×1	雷石の盖（大）×1	–
木のお守り	斧の破片×1	木制锅の盖（小）×1	–
神木のお守り	剑豪の苗木×1	木制锅の盖（大）×1	–
石のお守り	斧の破片×1	石盾のかけら×1	–
魔石のお守り	岩斧の破片×1	木制锅の盖（大）×1	–

空间（异常）

供物名	素材1	素材2	素材3
炎の砂铁时计（小）	时の砂×1	ドロ沼の土（小）×1	粘生物の块（小）×1
炎の砂铁时计（大）	时の砂铁×1	ドロ沼の土（大）×1	粘生物の块（中）×1
冰の砂铁时计（小）	时の砂×1	ドロ沼の土（小）×1	粘生物の块（小）×1
冰の砂铁时计（大）	时の砂铁×1	ドロ沼の土（大）×1	粘生物の块（中）×1
雷の砂铁时计（小）	时の砂×1	ドロ沼の土（小）×1	粘生物の块（小）×1
雷の砂铁时计（大）	时の砂铁×1	ドロ沼の土（大）×1	粘生物の块（中）×1
岩の砂铁时计（小）	时の砂×1	ドロ沼の土（小）×1	粘生物の块（小）×1
岩の砂铁时计（大）	时の砂铁×1	ドロ沼の土（大）×1	粘生物の块（中）×1

空间（时间）

供物名	素材1	素材2	素材3
结界の锁	时の砂铁×1	粘生物の块（大）×1	–

回避变化

供物名	素材1	素材2	素材3
隼の羽（小）	魔タタビ（小）×1	モグラの爪（小）×1	–
隼の羽（中）	魔タタビ（中）×1	モグラの爪（中）×1	–
隼の羽（大）	魔タタビ（大）×1	モグラの爪（大）×1	–

空间变化			
供物名	素材1	素材2	素材3
灼热石	炎の球根（大）×1	炎の布（中）×1	炎鸟の羽（中）×1
海底石	冰の球根（大）×1	冰の布（中）×1	冰鸟の羽（中）×1
雷云石	雷の球根（大）×1	雷の布（中）×1	雷鸟の羽（中）×1

※ 无法合成的供物不在此表内，需要通过强化同类低级道具或在任务中达成特定评价后才能获得。

特殊供物获得方法

游戏中部分供物无法通过合成或从通常任务报酬中获得，只能通过破坏怪物的咒部或强化低阶供物，下面列出这类特殊供物的获得方法。

供物名	获得方法
悲哀歌人の唇(小)	破坏难度7以上的セイレーン的咒部
悲哀歌人の唇(中)	破坏难度7以上的セイレーン的咒部
悲哀歌人の唇(大)	破坏难度9以上的セイレーン的咒部
锻冶屋の目玉(小)	破坏难度3以上的サイクロプス的咒部
锻冶屋の目玉(中)	破坏难度4以上的サイクロプス的咒部
锻冶屋の目玉(大)	破坏难度8以上的サイクロプス的咒部
金贵族の宝石(小)	破坏难度4以上的グリフォン的咒部
金贵族の宝石(中)	破坏难度4以上的グリフォン的咒部
金贵族の宝石(大)	破坏难度9以上的グリフォン的咒部
没兵士の炎岩(小)	破坏难度1.5以上的ジャック・オ・ランタン的咒部
没兵士の炎岩(中)	破坏难度3以上的ジャック・オ・ランタン的咒部
没兵士の炎岩(大)	用没兵士の炎岩(中)强化
骑士团の冰石(小)	破坏难度3以上的ジャックフロスト的咒部
骑士团の冰石(中)	破坏难度3以上的ジャックフロスト的咒部
骑士团の冰石(大)	用骑士团の冰石(中)强化
美少年の魔石(小)	破坏难度2以上的ガーゴイル的咒部
美少年の魔石(中)	破坏难度5以上的ガーゴイル的咒部
美少年の魔石(大)	用美少年の魔石(中)强化
贵女の花饰り(小)	破坏难度1以上的ハーピー的咒部
贵女の花饰り(中)	破坏难度4以上的ハーピー的咒部
贵女の花饰り(大)	用贵女の花饰り(中)强化
焰老婆の尾羽(小)	破坏难度7以上的フェニックス的咒部
焰老婆の尾羽(中)	破坏难度7以上的フェニックス的咒部
焰老婆の尾羽(大)	破坏难度8以上的フェニックス的咒部
商船长の触手(小)	破坏难度3以上的クラーケン的咒部
商船长の触手(中)	破坏难度4以上的クラーケン的咒部
商船长の触手(大)	破坏难度8以上的クラーケン的咒部
铠骑士の枪片(小)	破坏难度5以上的ユニコーン的咒部
铠骑士の枪片(中)	破坏难度5以上的ユニコーン的咒部
铠骑士の枪片(大)	用铠骑士の枪片(中)强化
卫兵の枪片(小)	破坏难度5以上的ケルベロス的咒部
卫兵の枪片(中)	破坏难度5以上的ケルベロス的咒部
卫兵の枪片(大)	破坏难度8以上的ケルベロス的咒部
暴剑士の触手(小)	破坏难度7以上的ヒュドラ的咒部
暴剑士の触手(中)	破坏难度7以上的ヒュドラ的咒部
暴剑士の触手(大)	破坏难度8以上的ヒュドラ的咒部
奇兵の犬齿(小)	破坏难度3以上的ワーウルフ的咒部
奇兵の犬齿(中)	破坏难度3以上的ワーウルフ的咒部
奇兵の犬齿(大)	破坏难度8以上的ワーウルフ的咒部
怠弓师の矢尻(小)	破坏难度1以上的ケンタウロス的咒部
怠弓师の矢尻(中)	破坏难度4以上的ケンタウロス的咒部
怠弓师の矢尻(大)	用怠弓师の矢尻(中)强化
女战士の剑片(小)	破坏难度2以上的ワルキューレ的咒部
女战士の剑片(中)	破坏难度5以上的ワルキューレ的咒部
女战士の剑片(大)	用女战士の剑片(中)强化
奸臣の角(小)	破坏难度9以上的ペガサス的咒部
奸臣の角(中)	破坏难度9以上的ペガサス的咒部
奸臣の角(大)	破坏难度9以上的ペガサス的咒部
粘生物の块(小)	破坏难度1以上的スライム的咒部
粘生物の块(中)	破坏难度4以上的スライム的咒部
粘生物の块(大)	破坏难度8以上的スライム的咒部
小公女の假面(小)	破坏难度6以上的ミノタウロス的咒部
小公女の假面(中)	破坏难度6以上的ミノタウロス的咒部
小公女の假面(大)	破坏难度8以上的ミノタウロス的咒部
魔女の发留め(小)	破坏难度6以上的モルガン・ル・フェ的咒部
魔女の发留め(中)	破坏难度6以上的モルガン・ル・フェ的咒部
魔女の发留め(大)	破坏难度8以上的モルガン・ル・フェ的咒部
绵毛淑女の羽(小)	破坏难度2以上的エルフ女王的咒部
绵毛淑女の羽(中)	破坏难度4以上的エルフ女王的咒部
绵毛淑女の羽(大)	破坏难度8以上的エルフ女王的咒部
暗杀者の翼膜(小)	破坏难度1以上的ワイバーン的咒部
暗杀者の翼膜(中)	破坏难度4以上的ワイバーン的咒部
暗杀者の翼膜(大)	破坏难度10以上的ワイバーン的咒部
海魔のうろこ(小)	破坏难度10以上的リヴァイアサン的咒部
海魔のうろこ(中)	破坏难度10以上的リヴァイアサン的咒部
海魔のうろこ(大)	破坏难度10以上的リヴァイアサン的咒部

任务之章

ニミュエ（主线任务）

ニミュエ篇的主线任务相当于游戏中的教程，难度方面从最初的讨伐小型魔物到后期与人型魔物的战斗循序渐进，不过总体难度都很低。将第六章完成后，将会开放マーリン篇的主线任务以及アヴァロンでの活动的自由、同伴等任务。

魔法使いの试验

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
001	第一章	0.5	初期自动开启	打倒指定数量的敌人	ゴブリン
002	第二章	0.5	完成主线任务001	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、オーク
003	第三章	1.5	完成主线任务002	打倒ジャック・オ・ランタン	ゴブリン、コボルト、ジャック・オ・ランタン
004	第四章	0.5	完成主线任务003	打倒指定数量的敌人	オーク、成金グール
005	第五章	1.5	完成主线任务004	打倒ハーピー	ゴブリン、ハーピー
006	第六章	1.5	完成主线任务005	打倒并献祭ニミュエ	ニミュエ

マーリン（主线任务）

マーリン篇的内容主要为玩家阐述了本作的故事，完成现有的任务就会开启下一个任务，而任务的难度也会越来越高，玩家可能还会遇到需要强化现有供物才能顺利完成任务的情况。随着完成的任务越多，也会顺势开启同伴任务以及自由任务。

あれから数年後

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
007	第一章	1	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、金欲ゴブリン
008	第二章	1	完成主线任务007	打倒スライム（食欲）	毒绿オーク、スライム（食欲）
009	第三章	1	完成主线任务008	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、墓棚ゴブリン、火焰ゴブリン
010	第四章	2	完成主线任务009	打倒指定数量的敌人	オーク、毒绿オーク、树花コボルト
011	第五章	2	完成主线任务010	打倒エルフ女王	毒茸ゴブリン、毒绿オーク、エルフ女王

过去の因缘

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
012	第一章	3	完成主线任务011	打倒サイクロプス	钢刺ゴブリン、木の実コボルト、サイクロプス
013	第二章	3	完成主线任务012	打倒スライム（金欲）	毒绿オーク、医者グール、スライム（金欲）
014	第三章	4	完成主线任务013	打倒モルガン・ル・フェ	ゴブリン、モルガン・ル・フェ

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
015	第四章	4	完成主线任务014	打倒指定数量的敌人	オ-ク、钢刺ゴブリン、腐卵ネクタ-
016	第五章	4	完成主线任务015	打倒スライム（食欲）	火焰ゴブリン、ネクタ-、スライム（食欲）

人としての残り时间

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
017	第一章	5	完成主线任务016	打倒指定数量的敌人	墓栅ゴブリン、オ-ク、叶无コボルト、蜡烛ネクタ-
018	第二章	5	完成主线任务017	打倒ケルベロス	酒豪ゴブリン、冰块オ-ク、ケルベロス
019	第三章	5	完成主线任务018	打倒モルガン・ル・フェ	火焰ゴブリン、モルガン・ル・フェ
020	第四章	5	完成主线任务019	打倒ケルベロス	墓栅ゴブリン、电磁グ-ル、ケルベロス

终わりの始まり

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
021	第一章	5	完成主线任务020	打倒并献祭ニヒル	成金グ-ル、叶无コボルト、ニヒル
022	第二章	6	完成主线任务021	打倒マ-リン	オ-ク、叶无コボルト、マ-リン
023	第三章	6	完成主线任务022	打倒モルガン・ル・フェ	冰块オ-ク、コボルト、モルガン・ル・フェ
024	第四章	6	完成主线任务023	打倒モルガン・ル・フェ	腐卵ネクタ-、モルガン・ル・フェ
025	第五章	6	完成主线任务024	献祭モルガン・ル・フェ	モルガン・ル・フェ

そして记忆が残つた

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
026	第一章	6	完成主线任务025	打倒ハ-ピ-	冰块オ-ク、毒绿オ-ク、成金グ-ル、ハ-ピ-
027	第二章	6	完成主线任务026	打倒サイクロプス	成金グ-ル、ネクタ-、サイクロプス
028	第三章	7	完成主线任务027	打倒ジャック・オ・ランタン	オ-ク、腐卵ネクタ-、ジャック・オ・ランタン
029	第四章	7	完成主线任务028	打倒フェニックス	钢刺ゴブリン、酒豪ゴブリン、フェニックス
030	第五章	7	完成主线任务029	打倒マ-リン	腐卵ネクタ-、マ-リン
031	第六章	7	完成主线任务030	打倒ヒュドラ	毒绿オ-ク、医者グ-ル、ヒュドラ
032	第七章	7	完成主线任务031	被マ-リン的魔法命中	マ-リン

マ-リンに挑む

任务编号	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
033	7	完成主线任务001	打倒マ-リン	マ-リン

魔法使いの仲间（同伴任务）

本篇章主要讲述了ボ－マン、パ－シヴァル、ガウェイン以及ランスロット这四位魔法使的故事，由于他们的能力优秀，作为同行者而言非常值得信赖，因此建议玩家尽早完成他们的篇章以便让他们成为同伴。

悪徳魔法使い

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
001	第一章	1	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、成金グ-ル
002	第二章	1	完成同伴任务001	打倒指定数量的敌人	火焰ゴブリン、金欲ゴブリン、墓栅ゴブリン
003	第三章	1	完成同伴任务002	打倒スライム（金欲）	ゴブリン、スライム（金欲）
004	第四章	1	完成同伴任务003	打倒指定数量的敌人	オ-ク、成金グ-ル

魔物の子供

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
005	第一章	2	完成主线任务011	打倒指定数量的敌人	毒茸ゴブリン、毒绿オ－ク、树花コボルト
006	第二章	2	完成同伴任务005	打倒ジャック・オ・ランタン	毒茸ゴブリン、ゴブリン、ジャック・オ・ランタン
007	第三章	3	完成同伴任务006	打倒指定数量的敌人	叶无コボルト、毒绿オ－ク、腐卵ネクタ－
008	第四章	3	完成同伴任务007	打倒スライム（食欲）	ゴブリン、スライム（食欲）

狼男の苦悩

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
009	第一章	5	完成主线任务020&魔力等级在15级以上	打倒指定数量的敌人	オ－ク、电磁グ－ル、蜡烛ネクタ－
010	第二章	5	完成同伴任务009&魔力等级在15级以上	打倒指定数量的敌人	珊瑚ゴブリン、冰块オ－ク
011	第三章	4	完成同伴任务010&魔力等级在15级以上	打倒ワ－ウルフ	火焰ゴブリン、ワ－ウルフ
012	第四章	6	完成同伴任务011&魔力等级在15级以上	打倒ワ－ウルフ	毒绿オ－ク、腐卵ネクタ－、ワ－ウルフ

复仇の骑士

任务编号	章节	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
013	第一章	5	完成主线任务020&生命等级在15级以上	打倒ジャックフロスト	珊瑚ゴブリン、冰块オ－ク、ジャックフロスト
014	第二章	5	完成同伴任务013&生命等级在15级以上	打倒指定数量的敌人	医者グ－ル、腐卵ネクタ－
015	第三章	6	完成同伴任务014&生命等级在15级以上	打倒指定数量的敌人	毒茸ゴブリン、墓栅ゴブリン、成金グ－ル
016	第四章	6	完成同伴任务015&生命等级在15级以上	打倒并献祭カメリア	成金グ－ル、ネクタ－、カメリア

アヴァロンの要请录（自由任务）

这里有数量众多、难度各异的任务供玩家挑战，其中需要通关主线任务后才会开启的任务不在少数，部分供物和魔物只有在自由任务中才会出现，因为个别任务的难度较高，因此建议玩家先将刻印、等级和供物进行极限强化后再挑战高难度的任务。

①任务的走向：在自由任务中，部分任务旁边有箭头指向后续任务，在完成该任务后会根据玩家最终的选择（献祭或救济 BOSS）开启对应箭头所指向的后续任务，想完成所有任务，这类有箭头指向的任务就至少需要完成两次。

②不完全な追体验：アヴァロンの要请录里的部分任务呈现冰封状，进入后关于任务的叙述也是一片空白，这类任务统称“不完全な追体验”，

任务目标均为收集指定数量的“魂のかけら”。这类任务中敌人是不会受到伤害的，不过我方受到攻击是会损血的，过关后固定获得供物“运命の箱（小）”。完成该任务的“不完全な追体验”后任务才会解封，接下来就可以正常完成任务了。

③双BOSS：游戏中会出现两个BOSS同场的情况，战斗难度自然会增加不少，需要注意的是必须将两个BOSS都打倒后才会出现献祭或救济BOSS的选项，在两个BOSS为不同魔物的时候，吸取的魂或气为后打倒的那一只魔物。虽然只能吸取一次魂或气，但两只魔物对应的部位破坏奖励是分开算的。

④“同业者”任务：游戏中带有“同业者”字样的任务都需要玩家和其他非魔物化的魔法使对战，将其打倒后选择献祭或救济可获得对应的魂和气，但选择救济后会继续与其战斗，只有将其献祭后才能完成任务。

Ⅰ.纯洁の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
001	荒野の街道でお宝探し	1	完成主线任务006	收集4个“魂のかけら”	ゴブリン
002	森に出没するネコ军团	1	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	オーク、金欲ゴブリン
003	冰原で游ぶ魔物达	1	完成主线任务006&不完全な追体验达成后	打倒指定数量的敌人	冰块オーク、墓栅ゴブリン
004	修道院の害虫退治	1	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、火焰ゴブリン
005	冰原の大饭食らい	1	完成主线任务006	打倒ハーピー	墓栅ゴブリン、ハーピー
006	森に巣食う魔物达	1	完成自由任务005且最后选择献祭	打倒指定数量的敌人	オーク、成金グール
007	砂漠の海の无精荷车	1	完成自由任务006	打倒ケンタウロス	金欲ゴブリン、ケンタウロス
008	森で待ちうける同业者	1	完成自由任务005且最后选择救济	打倒并献祭ロジアー	コボルト、ロジアー
009	修道院に伫む耳翼人	1	完成自由任务008	打倒ワイバーン	火焰ゴブリン、ワイバーン

Ⅱ.欲望の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
010	灼热地狱で魔物退治	2	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	酒豪ゴブリン、オーク
011	森の奥地の火ダルマたち	2	完成主线任务006	打倒ジャック・オ・ランタン×2	ゴブリン、ジャック・オ・ランタン×2
012	荒野の丘でお宝探し	2	完成主线任务006	收集4个“魂のかけら”	成金グール
013	森でにぎわう魔物达	2	完成主线任务006&不完全な追体验达成后	打倒指定数量的敌人	毒茸ゴブリン、毒绿オーク
014	砂漠を彷徨うネズミ达	2	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	酒豪ゴブリン、成金グール
015	森に女王がやって来た	2	完成主线任务011	打倒エルフ女王	毒茸ゴブリン、毒绿オーク、树花コボルト、エルフ女王
016	荒野のネズミ退治	2	完成自由任务015且最后选择献祭	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、酒豪ゴブリン、毒茸ゴブリン
017	冰原に现る异形のモノ	2	完成自由任务016	打倒スライム（食欲）	成金グ－ル、スライム（食欲）
018	荒野のナワバリ争い	2	完成自由任务015且最后选择救济	打倒指定数量的敌人	毒茸ゴブリン、オ－ク、成金グ－ル
019	冰原で冻える岩ダルマ	2	完成自由任务018	打倒ガ－ゴイル	オ－ク、ガ－ゴイル

Ⅲ.代偿の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
020	羽根の牧场でお宝探し	3	完成主线任务006	收集5个“魂のかけら”	毒绿オ－ク、树花コボルト
021	森に逃げるネズミとネコ	3	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、毒绿オ－ク、腐卵ネクタ－
022	水の都で踊る恶魔の手先	3	完成主线任务006&不完全な追体验达成后	打倒クラ－ケン	珊瑚ゴブリン、クラ－ケン
023	修道院で祈る大饭食らい	3	完成主线任务006	打倒ハ－ピ－	ゴブリン、ハ－ピ－
024	谷间に落ちたネズミ军团	3	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	毒茸ゴブリン、腐卵ネクタ－
025	火ダルマ冰原で冻える	3	完成主线任务006	打倒ジャック・オ・ランタン	医者グ－ル、ジャック・オ・ランタン
026	荒野を转がる岩ダルマ	3	完成自由任务025且最后选择献祭	打倒ガ－ゴイル	钢刺ゴブリン、毒绿オ－ク、ガ－ゴイル
027	水都でまみえる同业者	3	完成自由任务025且最后选择救济	打倒并献祭ウィ－ゴ	珊瑚ゴブリン、ウィ－ゴ
028	一つ目巨人街道に现る	3	完成主线任务012	打倒サイクロプス	毒绿オ－ク、叶无コボルト、サイクロプス
029	冰原のナワバリ争い	3	完成自由任务028且最后选择献祭	打倒指定数量的敌人	ゴブリン、珊瑚ゴブリン、医者グ－ル
030	修道院で游ぶ异形のモノ	3	完成自由任务029	打倒スライム（金欲）	钢刺ゴブリン、スライム（金欲）
031	水の都の住人达	3	完成自由任务028且最后选择救济	打倒指定数量的敌人	珊瑚ゴブリン、医者グ－ル
032	羽根を见上げる女王	3	完成自由任务031	打倒エルフ女王	木の实コボルト、腐卵ネクタ－、エルフ女王

Ⅳ.赎罪の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
033	森の街道で魔物退治	4	完成主线任务006	打倒指定数量的敌人	グ－ル、成金グ－ル、ネクタ－
034	砂漠に现る火ダルマたち	4	完成主线任务006	打倒ジャック・オ・ランタン ×2	オ－ク、ジャック・オ・ランタン ×2
035	洞窟の广间を飞ぶ巨鸟	4	完成主线任务006&不完全な追体验达成后	打倒グリフォン	金欲ゴブリン、グリフォン
036	水の都のお宝探し	4	完成主线任务006	收集5个“魂のかけら”	钢刺ゴブリン、オ－ク

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
037	砂漠に迷う异形のモノ	4	完成主线任务016	打倒スライム（食欲）	オ－ク、蜡烛ネクタ－、スライム（食欲）
038	ネズミとネコ冰原に现る	4	完成自由任务037且最后选择献祭	打倒指定数量的敌人	酒豪ゴブリン、冰块オ－ク
039	森でくつろぐ耳翼人	4	完成自由任务038	打倒ワイバ－ン	成金グ－ル、ワイバ－ン
040	冰の湖で凉えるカラス	4	完成自由任务037且最后选择救济	打倒指定数量的敌人	医者グ－ル、ネクタ－
041	谷に舞い戻った女王	4	完成自由任务040	打倒エルフ女王	火焰ゴブリン、オ－ク、エルフ女王
042	无精荷车街道を散步	4	完成主线任务016&完成自由任务007	打倒ケンタウロス	成金グ－ル、火焰ゴブリン、钢刺ゴブリン、ケンタウロス
043	荒野に集う魔物达	4	完成自由任务042且最后选择献祭	打倒指定数量的敌人	火焰ゴブリン、冰块オ－ク
044	荒野で叫ぶ一つ目巨人	4	完成自由任务043	打倒サイクロプス	オ－ク、叶元コボルト、サイクロプス
045	水浴びをするカラス达	4	完成自由任务042且最后选择救济	打倒指定数量的敌人	成金グ－ル、冰块オ－ク
046	牧场で暴れる恶魔の手先	4	完成自由任务045	打倒クラ－ケン	オ－ク、ネクタ－、クラ－ケン

Ⅴ.嫉妒の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
047	牧场のお宝探し再び	5	完成主线任务020	收集5个"气のかけら"	酒豪ゴブリン、毒茸ゴブリン
048	谷间をうろつくネコとクモ	5	完成主线任务020	打倒指定数量的敌人	オ－ク、ネクタ－
049	街道で暴れる火ダルマたち	5	完成主线任务020&不完全な追体验达成后	打倒ジャック・オ・ランタン和クラ－ケン	オ－ク、ジャック・オ・ランタン、クラ－ケン
050	水の都に现る女王	5	完成主线任务020	打倒エルフ女王	酒豪ゴブリン、冰块オ－ク、エルフ女王
051	森を转がる岩ダルマ	5	完成自由任务050且最后选择献祭	打倒ガ－ゴイル	树花コボルト、ネクタ－、ガ－ゴイル
052	修道院を彷徨う金の亡者	5	完成自由任务050且最后选择救济	打倒グリフォン	金欲ゴブリン、酒豪ゴブリン、グリフォン
053	广场に响く魔犬の远吠え	5	完成主线任务020	打倒ケルベロス	成金グ－ル、电磁グ－ル、ケルベロス
054	废墟のネズミ退治	5	完成自由任务053且最后选择献祭	打倒指定数量的敌人	墓栅ゴブリン、金欲ゴブリン、酒豪ゴブリン、火焰ゴブリン
055	无精荷车废墟を暴走	5	完成自由任务054	打倒ケンタウロス	电磁グ－ル、蜡烛ネクタ－、ケンタウロス
056	废墟の火を灯す魔物达	5	完成自由任务053且最后选择救济	打倒指定数量的敌人	火焰ゴブリン、蜡烛ネクタ－
057	废墟を飞び交う耳翼人	5	完成自由任务056	打倒ワイバ－ン	墓栅ゴブリン、电磁グ－ル、ワイバ－ン



Ⅵ.傲慢の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
058	牧场のカラスとクモ退治	6	完成主线任务024	打倒指定数量的敌人	成金グ－ル、ネクタ－
059	修道院で祈るワガママ娘	6	完成主线任务024&不完全な追体验达成后	打倒ミノタウロス	ゴブリン、ミノタウロス
060	砂漠を走り回る狼男	6	完成主线任务024&完成同伴任务012	打倒ワ－ウルフ	毒绿オ－ク、腐卵ネクタ－、ワ－ウルフ
061	修道院を转がる岩ダルマ	6	完成自由任务060且最后选择献祭	打倒ガ－ゴイル	成金グ－ル、ガ－ゴイル
062	荒野に响く魔犬の远吠え	6	完成自由任务061	打倒ケルベロス	墓栅ゴブリン、毒绿オ－ク、ケルベロス
063	洞窟に潜む同业者	6	完成自由任务060且最后选择救济	打倒井献祭シビ－ラ	ネクタ－、シビ－ラ
064	洞窟奥部の蛇使い女	6	完成主线任务024	打倒モルガン・ル・フェ	毒茸ゴブリン、毒绿オ－ク、モルガン・ル・フェ
065	广场を驱ける无精荷车たち	6	完成自由任务064且最后选择献祭	打倒ケンタウロス和サイクロプス	成金グ－ル、ケンタウロス、サイクロプス
066	水都で溺れる耳翼人たち	6	完成自由任务064且最后选择救济	打倒ワイバ－ン×2	珊瑚ゴブリン、ワイバ－ン×2
067	谷间の台地のお宝探し	6	完成主线任务024	收集5个"魂のかけら"	ゴブリン、毒绿オ－ク、木の実コボルト、ネクタ－
068	水の都の魔物退治	6	完成主线任务024	打倒指定数量的敌人	冰块オ－ク、电磁グ－ル

Ⅶ.断罪の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
069	异形のモノ街道に现る	7	完成主线任务029&不完全な追体验达成后	打倒スライム（食欲）	医者グ－ル、スライム（食欲）

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
070	砂漠で荒ぶる岩ダルマたち	7	完成主线任务029&完成自由任务019	打倒ガ－ゴイル和ジャック・オ・ランタン	医者グ－ル、ガ－ゴイル、ジャック・オ・ランタン
071	牧场を飞び交う不死鸟	7	完成主线任务029	打倒フェニックス	毒绿オ－ク、フエニックス
072	废墟で枪打つ一つ目巨人	7	完成自由任务071且最后选择献祭	打倒サイクロプス	钢刺ゴブリン、オ－ク、腐卵ネクタ－、サイクロプス
073	海の底に沈んだ巨鸟	7	完成自由任务072	打倒グリフオン	珊瑚ゴブリン、グリフォン
074	洞窟奥部で祈るワガママ娘	7	完成自由任务071且最后选择救济	打倒ミノタウロス	酒豪ゴブリン、腐卵ネクタ－、ミノタウロス
075	海底に响く魔狼の远吠え	7	完成自由任务074	打倒ワ－ウルフ	珊瑚ゴブリン、医者グ－ル、ワ－ウルフ

Ⅷ.悔恨の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
076	水の都の异形のモノ	8	完成主线任务032、033	打倒スライム（金欲）	オ－ク、医者グ－ル、打倒スライム（金欲）
077	街道を行く女王たち	8	完成自由任务076且最后选择献祭	打倒エルフ女王 ×2	蜡烛ネクタ－、エルフ女王 ×2
078	街道に降り立つ不死鸟	8	完成自由任务076且最后选择救济	打倒フェニックス	墓栅ゴブリン、毒茸ゴブリン、蜡烛ネクタ－、フエニックス
079	砂漠の中の蛇巨人	8	完成主线任务032、033&不完全な追体验达成后	打倒ヒュドラ	金欲ゴブリン、叶无コボルト、ヒュドラ
080	森を彷徨う一つ目巨人	8	完成自由任务079	打倒サイクロプス	オ－ク、サイクロプス
081	灼热地狱の三つ首の番人	8	完成自由任务080且最后选择献祭	打倒ケルベロス	火焰ゴブリン、医者グ－ル、ケルベロス
082	ワガママ娘针山で迷う	8	完成自由任务080且最后选择救济	打倒ミノタウロス	オ－ク、医者グ－ル、蜡烛ネクタ－、ミノタウロス

Ⅸ.忏悔の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
083	牧场の丘を飞ぶ魔狼	9	完成主线任务032、033&不完全な追体验达成后	打倒ワ－ウルフ	毒茸ゴブリン、ワ－ウルフ
084	森の深部の蛇使い女たち	9	完成主线任务032、033	打倒モルガン・ル・フエ ×2	モルガン・ル・フエ ×2
085	废墟を彷徨う异形のモノ	9	完成自由任务084且最后选择献祭	打倒スライム（金欲）	钢刺ゴブリン、成金グ－ル、电磁グ－ル、スライム（金欲）
086	海の底の恶魔の手先	9	完成自由任务084且最后选择救济	打倒クラ－ケン	冰块オ－ク、クラ－ケン
087	海底に落ちた地狱の番犬	9	完成主线任务032、033&完成自由任务053	打倒ケルベロス	珊瑚ゴブリン、ケルベロス
088	废墟に燃ゆる炎の鸟	9	完成自由任务087且最后选择献祭	打倒フェニックス	电磁グ－ル、フエニックス
089	废墟の广场の蛇使い	9	完成自由任务087且最后选择救济	打倒ヒュドラ	酒豪ゴブリン、冰块オ－ク、成金グ－ル、ヒュドラ

Ⅹ.回归の时代

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
090	孤岛の废墟の巨鸟の巢	10	完成主线任务032、033&不完全な追体验达成后	打倒フェニックス和グリフォン	蜡烛ネクタ－、フエニックス、グリフォン
091	女王が针山に访れる	10	完成自由任务090	打倒エルフ女王	毒绿オ－ク、エルフ女王
092	孤岛の废墟の化物退治	10	完成自由任务091且最后选择献祭	打倒リヴァイアサン	墓栅ゴブリン、リヴァイアサン
093	海底の魔狼再び	10	完成自由任务091且最后选择救济	打倒ワ-ウルフ	金欲ゴブリン、冰块オ-ク、ワ-ウルフ
094	海の底の蛇使い	10	完成自由任务079	打倒ヒュドラ	医者グ-ル、电磁グ-ル、ヒュドラ
095	针山に伫む暗绅士	10	完成自由任务094且最后选择献祭	打倒ワイバ-ン	ネクタ-、腐卵ネクタ-、蜡烛ネクタ-、ワイバ-ン
096	修道院の蛇使い女	10	完成自由任务094且最后选择救济	打倒モルガン・ル・フエ	火焰ゴブリン、毒绿オ-ク、医者グ-ル、モルガン・ル・フエ

忘れられた要请

真朱の刻

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
097	森の深部でお宝探し	2	完成自由任务013	2 分钟内收集 5 个“气のかけら”	毒茸ゴブリン
098	冰原で冻えるカラス再び	2	完成自由任务013	3 分钟内打倒指定数量的敌人	成金グ－ル、墓栅ゴブリン
099	砂漠に舞う大饭食らい	2	完成自由任务013	8 分钟以内打倒ハ－ピ－	酒豪ゴブリン、オ-ク、ハ-ピ-
100	修道院に舞う女剑士	2	完成自由任务013&不完全な追体验达成后	打倒ワルキュ－レ	电磁グ－ル、ワルキュ－レ
101	牧场で魔物退治	3	完成自由任务022	3 分钟内打倒指定数量的敌人	毒绿オ－ク、腐卵ネクタ－
102	水の都の女王再び	3	完成自由任务022	8 分钟以内打倒エルフ女王	珊瑚ゴブリン、医者グ－ル、エルフ女王
103	冰原で戏れる暗绅士	3	完成自由任务022	8 分钟以内打倒ワイバ－ン	钢刺ゴブリン、ワイバ－ン



任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
104	大饭食らい砂漠に再び	4	完成自由任务035	5分钟以内打倒ハーピー	医者グール、腐卵ネクター、ハーピー
105	森を翔る女剑士	5	完成自由任务049、100	5分钟以内打倒ワルキューレ	酒豪ゴブリン、オーク、ワルキューレ

群青の刻

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
106	砂漠で枪打つ武器职人	4	完成自由任务035	8分钟以内打倒サイクロプス	金欲ゴブリン、蜡烛ネクター、サイクロプス
107	牧场で游ぶ雪ダルマ	4	完成自由任务035	8分钟以内打倒ジャックフロスト	成金グール、ジャックフロスト
108	水の都でお宝探し再び	5	完成自由任务049	2分钟以内收集5个"魂のかけら"	酒豪ゴブリン、冰块オーク
109	砂漠の空に舞うカラス	5	完成自由任务049	无伤打倒指定数量的敌人	电磁グール、オーク
110	洞窟に迷い込んだ异形のモノ	5	完成自由任务049	8分钟以内打倒スライム（金欲）	墓栅ゴブリン、スライム（金欲）
111	街道を驱ける钢の战士车	5	完成自由任务049&不完全な追体验达成后	打倒ユニコーン	金欲ゴブリン、成金グール、ユニコーン
112	海底宿屋でお宝探し	6	完成自由任务059	无伤收集6个"气のかけら"	珊瑚ゴブリン、腐卵ネクター
113	砂漠の海に恶魔の手先	6	完成自由任务059	8分钟以内打倒クラーケン	ゴブリン、墓栅ゴブリン、クラーケン
114	森に笼った一つ目巨人	6	完成自由任务059	5分钟以内打倒サイクロプス	毒绿オーク、ネクター、サイクロプス
115	火山のふもとでお宝探し	7	完成自由任务069	2分钟以内收集9个"气のかけら"	オーク、腐卵ネクター
116	水都を走る钢の战士车	7	完成自由任务069、111	5分钟以内打倒ユニコーン	医者グール、ユニコーン

黄檗の刻

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
117	海底宿屋を驱ける无精荷车	6	完成自由任务059	5分钟以内打倒ケンタウロス	墓栅ゴブリン、成金グール、ケンタウロス
118	海底に沈む巨鸟再び	6	完成自由任务059	8分钟以内打倒グリフォン	冰块オーク、グリフォン
119	海の底でお宝探し	7	完成自由任务069	无伤收集6个"魂のかけら"	珊瑚ゴブリン、医者グール
120	火山で燃える炎军团	7	完成自由任务069	4分钟以内打倒指定数量的敌人	火焰ゴブリン、蜡烛ネクター
121	雪ダルマ火山で暴れる	7	完成自由任务069	5分钟以内打倒ジャックフロスト	医者グール、ジャックフロスト
122	海底に响く谜の歌声	7	完成自由任务069&不完全な追体验达成后	打倒セイレーン	钢刺ゴブリン、腐卵ネクター、セイレーン
123	火山のふもとでお宝探し再び	8	完成自由任务079	无伤收集8个"气のかけら"	火焰ゴブリン、蜡烛ネクター
124	森に迷い込んだ恶魔の手先	8	完成自由任务079	无伤打倒クラーケン	毒茸ゴブリン、クラーケン
125	修道院で荒ぶる异形のモノ	8	完成自由任务079	无伤打倒スライム（食欲）	オーク、蜡烛ネクター、スライム（食欲）
126	牧场の丘でお宝探し	9	完成自由任务083	无伤收集5个"气のかけら"	钢刺ゴブリン、电磁グール、腐卵ネクター
127	水都震わす谜の歌声	9	完成自由任务083、122	5分钟以内打倒セイレーン	酒豪ゴブリン、珊瑚ゴブリン、冰块オーク、セイレーン

翠绿の刻

任务编号	任务名称	难度	开启条件	任务目标	出现的敌人
128	羽根の牧场を走る无精荷车	7	完成自由任务069	无伤打倒ケンタウロス	毒绿オーク、ケンタウロス
129	森の中でお宝探し	8	完成自由任务079	无伤收集9个"魂のかけら"	毒茸ゴブリン、オーク、医者グール
130	冰原砕く蛇使い女	8	完成自由任务079	5分钟以内打倒モルガン・ル・フェ	墓栅ゴブリン、医者グール、モルガン・ル・フェ
131	水の都を驱ける魔狼	8	完成自由任务079	5分钟以内打倒ワーウルフ	オーク、医者グール、ワーウルフ
132	荒野の街道でお宝探し再び	9	完成自由任务083	无伤收集9个"魂のかけら"	成金グール
133	修道院に羽ばたく巨鸟	9	完成自由任务083	5分钟以内打倒グリフォン	钢刺ゴブリン、成金グール、グリフォン
134	ワガママ娘海底宿屋に现る	9	完成自由任务083	5分钟以内打倒ミノタウロス	毒茸ゴブリン、珊瑚ゴブリン、冰块オーク、ミノタウロス
135	牧场の丘に舞う冰鸟	9	完成自由任务083&不完全な追体验达成后	打倒ペガサス	电磁グール、ペガサス
136	修道院に舞う不死鸟	10	完成自由任务090	5分钟以内打倒フェニックス	金欲ゴブリン、墓栅ゴブリン、医者グール、フェニックス
137	废墟摇るがす魔犬の远吠え	10	完成自由任务090	无伤打倒ケルベロス	冰块オーク、电磁グール、蜡烛ネクター、ケルベロス
138	谷间にゆらめく青き炎	10	完成自由任务090、135	5分钟以内打倒ペガサス	毒绿オーク、医者グール、ネクター、ペガサス

刻印之章

关于魂/气

救济魔物或同伴时可以获得“○○の气”，献祭魔物或同伴时可以获得“○○の魂”，魂和气是装备刻印必不可少的素材，普通的魂和气还好说，有些魂和气后面会带上“+”或“++”的标志，这表示更稀有的品种，那么怎样才能获得这种稀有的魂和气呢？一般来说，任务难度越高，“+”和“++”出现几率越高，另外还与魔物的状态有关。

对于下级魔物，在其濒死的时候可以通过画面中央的信息提示来得知它的状态，除了普通状态，还有“神圣な~”、“善良な~”、“凶暴な~”、“邪恶な~”4种特殊状态，普通状态时救济魔物获得的生命EXP和献祭它获得的魔力EXP数值是相等的，而神圣状态和善良状态下，获得生命EXP的同时会减少魔力EXP，凶暴和邪恶状态则相反，获得魔力EXP的同时会减少生命EXP。在神圣状态和善良状态下，选择救济就有可能获得“++气”或“+气”，而在凶暴和邪恶状态下，选择献祭就有可能获得“++魂”或“+魂”。简单来说，要获得“+”或“++”的魂和气，选择经验值有增有减的那边就对了。不过要注意，2星难度以上才会出现“+”的魂和气，4星以上难度才会出现“++”的魂和气。

对于同行的同伴也是以上的原理，而BOSS级敌人，由于看不出状态，识别就不那么容易了，惟一能确定的就是越是高难度，获得“+”或“++”的魂和气的几率也越高。另外，玩家也可装备“圣餐の刻印”、“魔宴の刻印”、“杀掠の刻印”等刻印来提高“+”或“++”几率。



■此时选择献祭就有可能获得“++魂”或“+魂”。

刷魂/气指南

本作由于供物数量较少，所以可以搭配的技能组合也相对单一，虽然有些怪物可以用比较独特的打法来战斗，不过大部分怪物都可以配备一套通用的技能来战斗，所以我们需要下功夫的也就是刻印的搭配了，提到刻印不得不提那些爆率奇低的魂和气，下面就为大家列出全部怪物刷魂和气比较好的任务，希望大家早日得到自己想要的刻印。

※下表列出的任务为对应魔物的最高级任务，普通魂/气、+魂/气以及++魂/气均可以刷出，玩家只需要对应想刷的魂、气来寻找对应的魔物出现任务即可。

全魔物魂/气推荐出处一览

小型魔物

魔物名	推荐任务
ゴブリン	Ⅵ.傲慢の时代→谷间の大地のお宝探し
金欲ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→废墟のネズミ退治
墓棚ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→废墟のネズミ退治
火焰ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→废墟のネズミ退治
酒豪ゴブリン	Ⅳ.赎罪の时代→ネズミとネコ冰原に现る
毒茸ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→牧场のお宝探し再び
珊瑚ゴブリン	狼男の苦恼→狼男の苦恼 第二章
刚刺ゴブリン	Ⅳ.赎罪の时代→水の都のお宝探し
オーク	Ⅳ.赎罪の时代→水の都のお宝探し
冰块オーク	Ⅳ.赎罪の时代→ネズミとネコ冰原に现る
毒绿オーク	Ⅵ.傲慢の时代→谷间の台地のお宝探し
成金グール	Ⅵ.傲慢の时代→牧场のカラスとクモ退治
医者グール	Ⅳ.赎罪の时代→冰の湖で冻えるカラス
电磁グール	Ⅵ.傲慢の时代→水の都の魔物退治
ネクター	Ⅴ.嫉妒の时代→谷间をうろつくネコとクモ
蜡烛ネクター	Ⅳ.赎罪の时代→废墟に火を灯す魔物达
腐卵ネクター	忘れられた要请 群青の刻→海底宿屋でお宝探し
コボルト	终わりの始まり→终わりの始まり 第三章
树花コボルト	Ⅴ.嫉妒の时代→森を转がる岩ダルマ
木の実コボルト	Ⅵ.傲慢の时代→谷间の台地のお宝探し
叶无コボルト	Ⅶ.悔恨の时代→沙漠の中の蛇巨人

人型魔物

魔物名	推荐任务
ワルキューレ	忘れられた要请 真朱の刻→森を翔る女剑士
ヒュドラ	Ⅹ.回归の时代→海の底の蛇使い
サイクロプス	Ⅶ.悔恨の时代→森を彷徨う一つ目巨人
リヴァイアサン	Ⅹ.回归の时代→孤岛の废墟の化物退治
グリフォン	Ⅶ.断罪の时代→海の底に沉んだ巨鸟
ワイバーン	Ⅹ.回归の时代→针山に伫む暗绅士
ペガサス	忘れられた要请 翠绿の刻→谷间にゆらめく青き炎
スライム(食欲)	忘れられた要请 黄檗の刻→修道院で荒ぶる异形のモノ
スライム(金欲)	Ⅸ.忏悔の时代→废墟を彷徨う异形のモノ
ケルベロス	忘れられた要请 翠绿の刻→废墟摇るがす魔犬の远吠え
ミノタウロス	忘れられた要请 翠绿の刻→ワガママ娘 海底宿屋に现る
クラーケン	Ⅸ.忏悔の时代→海の底の恶魔の手先
エルフ女王	Ⅹ.回归の时代→女王が针山に访れる
セイレーン	忘れられた要请 黄檗の刻→水都震わす谜の歌声
ケンタウロス	忘れられた要请 翠绿の刻→羽根の牧场を走る无精荷车
ガーゴイル	Ⅶ.断罪の时代→砂漠で荒ぶる岩ダルマたち
ハーピー	忘れられた要请 真朱の刻→大饭食らい 砂漠に再び
ジャック・オ・ランタン	Ⅶ.断罪の时代→砂漠で荒ぶる岩ダルマたち
ジャックフロスト	忘れられた要请 黄檗の刻→雪ダルマ 火山で暴れる
ユニコーン	忘れられた要请 群青の刻→水都を走る钢の骑士车
フェニックス	忘れられた要请 翠绿の刻→修道院に舞う不死鸟
ワーウルフ	Ⅹ.回归の时代→海底の魔狼再び
モルガン・ル・フェ	Ⅹ.回归の时代→修道院の蛇使い女

魔法使

魂/气名	取得方式
虐杀者の魂/气	献祭/救助男性魔腕同伴(1、2级魔腕出普通和+,3级以上出++)
女虐杀者の魂/气	献祭/救助女性魔腕同伴(1、2级魔腕出普通和+,3级以上出++)
司祭の魂/气	献祭/救助男性圣腕同伴(1、2级圣腕出普通和+,3级以上出++)
女司祭の魂/气	献祭/救助女性圣腕同伴(1、2级圣腕出普通和+,3级以上出++)
魔道士の魂/气	献祭/救助男性均等之腕同伴(1、2级均等之腕出普通和+,3级以上出++)
女魔道士の魂/气	献祭/救助女性均等之腕同伴(1、2级均等之腕出普通和+,3级以上出++)
人形遣の魂/气	献祭/救助ヴィーゴ→Ⅲ.代偿の时代 水都でまみえる同业者
女人形遣の魂/气	献祭/救助カメリア→复仇の骑士 第四章
魔术士の魂/气	献祭/救助ロジア→Ⅰ.纯洁の时代 森で待ちうける同业者
女魔术士の魂/气	献祭/救助シビーラ→Ⅵ.傲慢の时代 洞窟に潜む同业者
狂魔女の魂/气	献祭/救助ニミュエ→魔法使いの试验 第六章
哀魔女の魂/气	献祭/救助モルガン・ル・フェ→终わりの始まり第五章
大魔导士の魂/气	献祭/救助マーリン→そして记忆が残った 第五章
业突く张りの魂/气	献祭/救助ボーマン
懊恼する男の魂/气	献祭/救助ガウエイン
枭雄の魂/气	献祭/救助ランスロット

快速获取同伴魂/气的方法



带着同伴去挑战傲慢の时代任务“洞窟に潜む同业者”，该任务中的敌人シビーラ有很高的攻击力，石属性的飞镖很快就能将同伴打残，但其体力却不高，吸收了同伴的魂或气后，再将シビーラ干掉也很轻松。

全刻印一览表

游戏中的刻印分为掌部、前腕部、上腕部 3 大类，满足一定条件刻印会开放，但是大部分刻印必须要收集到特定的魂和气之后才能装备。另外，有些刻印在满足“魔之腕”、“圣之腕”、“均等之腕”等条件可以激活第二能力。下表列出游戏中所有刻印的效果、开放条件、所必须的魂和气。

掌部刻印

图标	刻印名称 和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	活力の刻印 I 掌部	体力上限 +100 体力上限 +25（均等之腕）		完成「魔法使いの试验」
	活力の刻印 II 掌部	体力上限 +200 体力上限 +50（均等之腕）	スライム（食欲）の魂＋ 1 スライム（食欲）の气＋ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 20 以上
	活力の刻印 III 掌部	体力上限 +300 体力上限 +75（均等之腕）	ケルベロスの魂＋ 1 ケルベロスの气＋ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 50 以上
	活力の刻印 IV 掌部	体力上限 +400 体力上限 +100（均等之腕）	ヒュドラの魂＋ 1 ヒュドラの气＋ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 70 以上
	活力の刻印 V 掌部	体力上限 +500 体力上限 +150（均等之腕）	ペガサスの魂++ 1 ペガサスの气++ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 90 以上
	讨伐の刻印 I 掌部	攻击力 +20% 攻击力 +10%（魔之腕 I）	ゴブリンの魂 3 オークの魂 3	完成「魔法使いの试验」
	讨伐の刻印 II 掌部	攻击力 +30% 攻击力 +15%（魔之腕 II）	ゴブリンの魂＋ 3 オークの魂＋ 3	完成「魔法使いの试验」
	讨伐の刻印 III 掌部	攻击力 +40% 攻击力 +20%（魔之腕 III）	ゴブリンの魂++ 3 オークの魂++ 3	完成「魔法使いの试验」
	讨伐の刻印 IV 掌部	攻击力 +50% 攻击力 +25%（魔之腕 IV）	リヴァイアサンの魂＋ 3 グリフォンの魂＋ 3	完成「魔法使いの试验」
	讨伐の刻印 V 掌部	攻击力 +60% 攻击力 +30%（魔之腕 V）	リヴァイアサンの魂++ 3 ヒュドラの魂++ 3	完成「魔法使いの试验」
	护りの刻印 I 掌部	防御力 +20% 防御力 +10%（圣之腕 I）	ゴブリンの气 3 オークの气 3	完成「魔法使いの试验」
	护りの刻印 II 掌部	防御力 +30% 防御力 +15%（圣之腕 II）	ゴブリンの气＋ 3 オークの气＋ 3	完成「魔法使いの试验」
	护りの刻印 III 掌部	防御力 +40% 防御力 +20%（圣之腕 III）	ゴブリンの气++ 3 オークの气++ 3	完成「魔法使いの试验」
	护りの刻印 IV 掌部	防御力 +50% 防御力 +25%（圣之腕 IV）	リヴァイアサンの气＋ 3 グリフォンの气＋ 3	完成「魔法使いの试验」
	护りの刻印 V 掌部	防御力 +60% 防御力 +30%（圣之腕 V）	リヴァイアサンの气++ 3 ヒュドラの气++ 3	完成「魔法使いの试验」
	修罗の刻印 I 掌部	攻击力 +15% 防御力 +5%	墓棚ゴブリンの魂＋ 3 墓棚ゴブリンの魂 5	打倒人形魔物或敌对者 10 个以上
	修罗の刻印 II 掌部	攻击力 +20% 防御力 +10%	魔道师の魂 3 魔道师の气 3 木讷なる男の气 3	打倒人形魔物或敌对者 25 个以上
	修罗の刻印 III 掌部	攻击力 +25% 防御力 +15%	魔道师の魂＋ 1 魔道师の气＋ 1 木讷なる男の气＋ 1	打倒人形魔物或敌对者 50 个以上
	修罗の刻印 IV 掌部	攻击力 +30% 防御力 +20%	魔道师の魂++ 1 魔道师の气++ 1	打倒人形魔物或敌对者 100 个以上
	不屈の刻印 I 掌部	攻击力 +5% 防御力 +15%	腐卵ネクターの气＋ 3 腐卵ネクターの气 5	多人模式里救济同伴 10 次以上
	不屈の刻印 II 掌部	攻击力 +10% 防御力 +20%	司祭の气 3 女司祭の气 3 女人形遣いの气 3	多人模式里救济同伴 25 次以上
	不屈の刻印 III 掌部	攻击力 +15% 防御力 +25%	司祭の气＋ 1 女司祭の气＋ 1 女人形遣いの气＋ 1	多人模式里救济同伴 50 次以上
	不屈の刻印 IV 掌部	攻击力 +20% 防御力 +30%	司祭の气++ 1 女司祭の气++ 1	多人模式里救济同伴 100 次以上
	调律の刻印 I 掌部	攻击力 +10% 防御力 +10%		完成全任务的 10%
	调律の刻印 II 掌部	攻击力 +15% 防御力 +15%		完成全任务的 20%
	调律の刻印 III 掌部	攻击力 +20% 防御力 +20%		完成全任务的 40%
	调律の刻印 IV 掌部	攻击力 +25% 防御力 +25%		完成全任务的 60%
	调律の刻印 V 掌部	攻击力 +30% 防御力 +30%		完成全任务的 80%
	净化の刻印 I 掌部	体力上限 +75 攻击力 +5%	火焰ゴブリンの气＋ 1 火焰ゴブリンの气 3	打倒下级魔物 100 个
	净化の刻印 II 掌部	体力上限 +125 攻击力 +10%	女魔道师の魂 3 女魔道师の气 3 女人形遣いの魂 3	打倒下级魔物 250 个
	净化の刻印 III 掌部	体力上限 +175 攻击力 +15%	女魔道师の魂＋ 1 女魔道师の气＋ 1 女人形遣いの魂＋ 1	打倒下级魔物 500 个
	净化の刻印 IV 掌部	体力上限 +225 攻击力 +20%	女魔道师の魂++ 1 女魔道师の气++ 1	打倒下级魔物 1000 个
	不朽の刻印 I 掌部	体力上限 +100 防御力 +5%	墓棚ゴブリンの气＋ 1 墓棚ゴブリンの气 3	多人模式里被同伴救济 10 次以上
	不朽の刻印 II 掌部	体力上限 +150 防御力 +10%	虐杀者の气 3 女虐杀者の气 3 魔术士の气 3	多人模式里被同伴救济 25 次以上
	不朽の刻印 III 掌部	体力上限 +200 防御力 +15%	虐杀者の气＋ 1 女虐杀者の气＋ 1 魔术士の气＋ 1	多人模式里被同伴救济 50 次以上
	不朽の刻印 IV 掌部	体力上限 +250 防御力 +20%	虐杀者の气++ 1 女虐杀者の气++ 1 气の欠片++ 1	多人模式里被同伴救济 100 次以上
	破邪の刻印 I 掌部	体力上限 +50 攻击力 +10%	医者グールの魂++ 1 医者グールの魂＋ 3 医者グールの魂 5	多人模式里献祭同伴 5 次以上
	破邪の刻印 II 掌部	体力上限 +75 攻击力 +15%	虐杀者の魂 3 女虐杀者の魂 3 懊恼する男の魂 3	多人模式里献祭同伴 10 次以上
	破邪の刻印 III 掌部	体力上限 +100 攻击力 +20%	虐杀者の魂＋ 3 女虐杀者の魂＋ 3 懊恼する男の魂＋ 3	多人模式里献祭同伴 25 次以上
	破邪の刻印 IV 掌部	体力上限 +125 攻击力 +25%	虐杀者の魂++ 3 女虐杀者の魂++ 3	多人模式里献祭同伴 50 次以上
	修验の刻印 I 掌部	体力上限 +50 防御力 +10%	电磁グールの魂++ 1 电磁グールの魂＋ 3 电磁グールの魂 5	多人模式里被同伴献祭 5 次以上
	修验の刻印 II 掌部	体力上限 +75 防御力 +15%	司祭の魂 3 女司祭の魂 3 魔术士の魂 3	多人模式里被同伴献祭 10 次以上
	修验の刻印 III 掌部	体力上限 +100 防御力 +20%	司祭の魂＋ 3 女司祭の魂＋ 3 魔术士の魂＋ 3	多人模式里被同伴献祭 25 次以上
	修验の刻印 IV 掌部	体力上限 +125 防御力 +25%	司祭の魂++ 3 女司祭の魂++ 3 魂の欠片++ 1	多人模式里被同伴献祭 50 次以上
	代偿の刻印 I 掌部	体力上限 +250 供物的耐久度 −1	魂の欠片 3 气の欠片 3	场地里的供物点使用 10 次以上
	代偿の刻印 II 掌部	体力上限 +350 供物的耐久度 −2	魂の欠片＋ 1 气の欠片＋ 1	场地里的供物点使用 25 次以上
	代偿の刻印 III 掌部	体力上限 +450 供物的耐久度 −3	ミノタウロスの魂＋ 1	场地里的供物点使用 50 次以上
	代偿の刻印 IV 掌部	体力上限 +550 供物的耐久度 −4	ペガサスの魂＋ 1 业突く张りの气＋ 1 木讷なる男の气＋ 1	场地里的供物点使用 100 次以上
	歼灭の刻印 I 掌部	防御力 +50% 攻击力 −25%	ケルベロスの魂 1 魂の欠片 3	入手 10 个以上魂の欠片
	歼灭の刻印 II 掌部	防御力 +60% 攻击力 −35%	ジャック・オ・ランタンの魂 1 魂の欠片＋ 1 魂の欠片 3	入手 25 个以上魂の欠片
	歼灭の刻印 III 掌部	防御力 +70% 攻击力 −40%	クラーケンの魂 1 魂の欠片＋ 3 魂の欠片 5	入手 50 个以上魂の欠片
	歼灭の刻印 IV 掌部	防御力 +80% 攻击力 −45%	リヴァイアサンの魂 1 魂の欠片++ 1 魂の欠片＋ 3	入手 75 个以上魂の欠片
	歼灭の刻印 V 掌部	防御力 +90% 攻击力 −50%	魔道师の魂 5 女魔道师の魂 5 魂の欠片++ 3	入手 100 个以上魂の欠片
	牺牲の刻印 I 掌部	防御力 +50% 攻击力 −25%	ハーピーの魂 1 气の欠片 5	入手 10 个以上气の欠片
	牺牲の刻印 II 掌部	防御力 +60% 攻击力 −30%	エルフ女王の气 1 气の欠片＋ 1 气の欠片 3	入手 25 个以上气の欠片
	牺牲の刻印 III 掌部	防御力 +70% 攻击力 −35%	ミノタウロスの气＋ 1 气の欠片＋ 3 气の欠片 5	入手 50 个以上气の欠片
	牺牲の刻印 IV 掌部	防御力 +80% 攻击力 −40%	モルガンルフェ化物の气 1 气の欠片++ 1 气の欠片＋ 3	入手 75 个以上气の欠片
	牺牲の刻印 V 掌部	防御力 +90% 攻击力 −45%	魔道师の气 5 女魔道师の气 5 气の欠片++ 3	入手 100 个以上气の欠片
	厄鼠の刻印 掌部	攻击力 +30% 受到下级魔物伤害变为 1.5 倍		[I . 纯洁の时代] 的任务全部完成
	祸猫の刻印 掌部	攻击力 +40% 受到下级魔物伤害变为 2 倍		[III . 代偿の时代] 的任务全部完成
	灾鸦の刻印 掌部	攻击力 +60% 使用魔法时受到 60 伤害		[V . 嫉妒の时代] 的任务全部完成
	忌树の刻印 掌部	攻击力 +80% 使用魔法时受到 80 伤害		[VII . 断罪の时代] 的任务全部完成

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	凶虫の刻印 掌部	攻击力 +100% 使用魔法时受到 100 伤害		[Ⅸ．忏悔の时代]的任务全部完成
	觉悟の刻印 掌部	攻击力 +150% 体力始终为 1	ケルベロスの魂+ 1 ケルベロスの气+ 1	成功反击 100 回
	腑肉の刻印Ⅰ 掌部	献祭魔法ゲンゲニル的威力+10% 献祭魔法ゲンゲニル的威力+20%（均等之腕）	虐杀者の魂 10 女魔道師の魂 10 女司祭の魂 5	献祭魔法ゲンゲニル使用 10 次以上
	腑肉の刻印Ⅱ 掌部	献祭魔法ゲンゲニル的威力+20% 献祭魔法ゲンゲニル的威力+30%（均等之腕）	虐杀者の魂+ 10 女魔道師の魂+ 10 女司祭の魂+ 5	献祭魔法ゲンゲニル使用 50 次以上
	臓物の刻印Ⅰ 掌部	禁术エクスカリバー的威力+10% 禁术エクスカリバー的威力+20%（圣之腕Ⅲ）	女魔道師の魂 3 女魔道師の魂+ 3	禁术エクスカリバー使用 10 次以上
	臓物の刻印Ⅱ 掌部	禁术エクスカリバー的威力+20% 禁术エクスカリバー的威力+30%（圣之腕Ⅴ）	女魔道師の魂+ 3 女魔道師の魂++ 3	禁术エクスカリバー使用 50 次以上
	肌肤の刻印Ⅰ 掌部	禁术サラマンダー的威力 +10% 禁术サラマンダー的威力 +20%（均等之腕）	虐杀者の魂 3 虐杀者の气 3	禁术サラマンダー使用 10 次以上
	肌肤の刻印Ⅱ 掌部	禁术サラマンダー的威力 +20% 禁术サラマンダー的威力 +30%（均等之腕）	虐杀者の魂+ 3 虐杀者の气+ 3	禁术サラマンダー使用 50 次以上
	眼球の刻印Ⅰ 掌部	禁术ゴルゴン的威力 +10% 禁术ゴルゴン的威力 +20%（圣之腕Ⅰ）	女司祭の气 3 女司祭の气+ 3	禁术ゴルゴン使用 10 次以上
	眼球の刻印Ⅱ 掌部	禁术ゴルゴン的威力 +20% 禁术ゴルゴン的威力 +30%（圣之腕Ⅲ）	女司祭の气+ 3 女司祭の气++ 3	禁术ゴルゴン使用 50 次以上
	手指の刻印Ⅰ 掌部	禁术グレイプニル的威力 +10% 禁术グレイプニル的威力 +20%（魔之腕Ⅲ）	女虐杀者の魂 3 女虐杀者の魂+ 3	禁术グレイプニル使用 10 次以上
	手指の刻印Ⅱ 掌部	禁术グレイプニル的威力 +20% 禁术グレイプニル的威力 +30%（圣之腕Ⅴ）	女虐杀者の魂+ 3 女虐杀者の魂++ 3	禁术グレイプニル使用 50 次以上
	御灵の刻印Ⅰ 掌部	禁术ヴァルカン的威力 +10% 禁术ヴァルカン的威力 +20%（圣之腕Ⅰ）	司祭の气 3 司祭の气+ 3	禁术ヴァルカン使用 10 次以上
	御灵の刻印Ⅱ 掌部	禁术ヴァルカン的威力 +20% 禁术ヴァルカン的威力 +30%（圣之腕Ⅲ）	司祭の气+ 3 司祭の气++ 3	禁术ヴァルカン使用 50 次以上
	圣餐の刻印Ⅰ 掌部	更容易遇到寄宿清廉的气 救济魔物时体力回复量 +200（圣之腕Ⅱ）	懊悩する男の气+ 1 グリフォンの气 1 气の欠片 5	完成「魔法使いの试验」
	圣餐の刻印Ⅱ 掌部	更容易遇到寄宿清廉的气 救济魔物时体力回复量 +300（圣之腕Ⅳ）	业突く張りの气+ 1 梟雄の气+ 1 气の欠片+ 5	完成「魔法使いの试验」
	圣餐の刻印Ⅲ 掌部	更容易遇到寄宿清廉的气 救济魔物时体力回复量 +400（圣之腕Ⅵ）	大魔导士の气+ 3 リヴァイアサンの魂 3 气の欠片++ 5	完成「魔法使いの试验」
	魔宴の刻印Ⅰ 掌部	更容易遇到寄宿怨念的魂 献祭魔物时体力回复 100（魔之腕Ⅱ）	懊悩する男の魂+ 1 グリフォンの魂 3 魂の欠片 5	完成「魔法使いの试验」
	魔宴の刻印Ⅱ 掌部	更容易遇到寄宿怨念的魂 献祭魔物时体力回复 180（魔之腕Ⅳ）	业突く張りの气+ 1 梟雄の气+ 1 魂の欠片+ 5	完成「魔法使いの试验」
	魔宴の刻印Ⅲ 掌部	更容易遇到寄宿怨念的魂 献祭魔物时体力回复 260（魔之腕Ⅵ）	大魔导士の气+ 3 リヴァイアサンの魂 3 魂の欠片++ 5	完成「魔法使いの试验」
	荣誉の刻印Ⅰ 掌部	任务完成时战果 +20		游戏时间超过 10 小时
	荣誉の刻印Ⅱ 掌部	任务完成时战果 +25	女人形遣いの魂 1 女人形遣いの气 1	游戏时间超过 50 小时
	荣誉の刻印Ⅲ 掌部	任务完成时战果 +30	大魔导士の魂 1 大魔导士の气 1	游戏时间超过 100 小时
	挑拨の刻印 掌部	容易成为敌人的目标	ケンタウロスの魂 1 ケンタウロスの气 1	反击成功 50 次以上
	阳动の刻印 掌部	不容易从敌人那逃走		「わすられた要请→真朱の刻」的任务全部完成
	顺逆の刻印 掌部	不受时间操作魔法的影响		「わすられた要请→黄檗の刻」的任务全部完成
	踏破の刻印 掌部	不受地形陷阱的影响		「わすられた要请→翠绿の刻」的任务全部完成
	命运の刻印 掌部	受到致命一击时 50% 几率活下来		「わすられた要请→群青の刻」的任务全部完成
	还元の刻印 掌部	随时间流逝体力以 10 为单位回复		[Ⅵ．傲慢の时代]的任务全部完成
	复调の刻印 掌部	随时间流逝体力以 30 为单位回复		[Ⅶ．悔恨の时代]的任务全部完成
	再生の刻印 掌部	随时间流逝体力以 50 为单位回复		[Ⅹ．回归の时代]的任务全部完成
	赎いの刻印 掌部	救济魔物时体力回复量 +200 献祭魔物时体力回复 100（圣之腕Ⅱ）		[Ⅱ．欲望の时代]的任务全部完成
	贋りの刻印 掌部	献祭魔物时体力回复 200 献祭魔物时体力回复量 +100（魔之腕Ⅱ）		[Ⅳ．赎罪の时代]的任务全部完成
	拜金の刻印 掌部	任务过关时战果 +30	スライム（金欲）の魂 1 スライム（金欲）の气 1	献祭スライム（金欲）
	春情の刻印 掌部	体力上限 +30%	ネクター的魂+ 3 ネクター的气+ 3	打倒フェニックス
	同欲の刻印 掌部	变生（树木）的体力回复量+50%	スライム（食欲）的魂 1 スライム（食欲）的气 1	献祭スライム（食欲）
	杀掠の刻印 掌部	更容易遇到寄宿怨念的魂	狂魔女の魂 1 狂魔女の气 1	完成「魔法使いの试验」
	苦恼の刻印 掌部	燃烧敌人成功率 +50%	懊悩する男的魂 1 懊悩する男的气 1	献祭ガウェイン（同行者）
	呐弁の刻印 掌部	对下级魔物的防御力 +50%	木讷なる男の魂 1 木讷なる男の气 1	献祭パーシヴァル（同行者）
	阿谮の刻印 掌部	受到致命一击时 50% 几率活下来	业突く張りの魂 1 业突く張りの气 1	献祭ボーマン（同行者）
	奇祸の刻印 掌部	对龙的防御力 +50%	モルガンルフェ化物の魂 1 モルガンルフェ化物の气 1	打倒モルガン・ル・フェ（人形魔物）
	终局の刻印 掌部	献祭魔物时体力回复 300	大魔导士の魂 1 大魔导士の气 1	「マーリンに挑む」完成
	巨魁の刻印 掌部	对敌魔法使的防御力 +50%	梟雄の魂 1 梟雄の气 1	献祭ランスロット（同行者）

前腕部刻印

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	一闪の刻印Ⅰ 前腕部	装备（武器）的威力 +10% 装备（武器）的威力 +5%（魔之腕Ⅰ）	オークの魂 5	[攻击系 装备（武器）]的魔法使用 8 次以上
	一闪の刻印Ⅱ 前腕部	装备（武器）的威力 +25% 装备（武器）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	サイクロプス的魂+ 1 オークの魂+ 3	[攻击系 装备（武器）]的魔法使用 36 次以上
	一闪の刻印Ⅲ 前腕部	装备（武器）的威力 +50% 装备（武器）的威力 +25%（魔之腕Ⅴ）	サイクロプス的魂++ 1 オークの魂++ 3	[攻击系 装备（武器）]的魔法使用 128 次以上
	格斗の刻印Ⅰ 前腕部	装备（钢腕）的威力 +10% 装备（钢腕）的威力 +5%（魔之腕Ⅰ）	ジャック・オ・ランタンの魂 1	[攻击系 装备（钢腕）]的魔法使用 8 次以上
	格斗の刻印Ⅱ 前腕部	装备（钢腕）的威力 +25% 装备（钢腕）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	ジャック・オ・ランタンの魂+ 1 火焰ゴブリンの魂+ 3	[攻击系 装备（钢腕）]的魔法使用 36 次以上
	格斗の刻印Ⅲ 前腕部	装备（钢腕）的威力 +50% 装备（钢腕）的威力 +25%（魔之腕Ⅴ）	ジャック・オ・ランタンの魂++ 1 火焰ゴブリンの魂++ 3	[攻击系 装备（钢腕）]的魔法使用 128 次以上
	呼气の刻印Ⅰ 前腕部	装备（兽）的威力 +10% 装备（兽）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	酒豪ゴブリン的魂 5	打倒ケルベロス
	呼气の刻印Ⅱ 前腕部	装备（兽）的威力 +25% 装备（兽）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	ワーウルフ的魂+ 1 酒豪ゴブリン的魂+ 3	[攻击系 装备（兽）]的魔法使用 36 次以上
	呼气の刻印Ⅲ 前腕部	装备（兽）的威力 +50% 装备（兽）的威力 +25%（魔之腕Ⅳ）	ワーウルフ的魂++ 1 酒豪ゴブリン的魂++ 3	[攻击系 装备（兽）]的魔法使用 128 次以上
	勃然の刻印Ⅰ 前腕部	近接（隆起）的威力 +10% 近接（隆起）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	墓栅ゴブリン的魂 5	[攻击系 近接（隆起）]的魔法使用 12 次以上
	勃然の刻印Ⅱ 前腕部	近接（隆起）的威力 +25% 近接（隆起）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	ケンタウロス的魂+ 1 墓栅ゴブリン的魂+ 3	[攻击系 近接（隆起）]的魔法使用 48 次以上
	勃然の刻印Ⅲ 前腕部	近接（隆起）的威力 +50% 近接（隆起）的威力 +25%（魔之腕Ⅳ）	ケンタウロス的魂++ 1 墓栅ゴブリン的魂++ 3	[攻击系 近接（隆起）]的魔法使用 128 次以上
	变异の刻印Ⅰ 前腕部	变化（突进）的威力 +10% 变化（突进）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	毒茸ゴブリン的魂 5	[攻击系 变化（突进）]的魔法使用 12 次以上
	变异の刻印Ⅱ 前腕部	变化（突进）的威力 +25% 变化（突进）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	ガーゴイル的魂+ 1 毒茸ゴブリン的魂+ 3 ガーゴイル的魂 1	[攻击系 变化（突进）]的魔法使用 36 次以上
	变异の刻印Ⅲ 前腕部	变化（突进）的威力 +50% 变化（突进）的威力 +25%（魔之腕Ⅳ）	ガーゴイル的魂++ 1 毒茸ゴブリン的魂++ 3	[攻击系 变化（突进）]的魔法使用 64 次以上
	一扫の刻印Ⅰ 前腕部	近接（咆哮）的威力 +10% 近接（咆哮）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	ハーピー的魂 1	完成「魔法使いの试验」
	一扫の刻印Ⅱ 前腕部	近接（咆哮）的威力 +25% 近接（咆哮）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	ハーピー的魂+ 1 刚刺ゴブリン的魂+ 3	[攻击系 近接（咆哮）]的魔法使用 48 次以上
	一扫の刻印Ⅲ 前腕部	近接（咆哮）的威力 +50% 近接（咆哮）的威力 +25%（魔之腕Ⅳ）	ハーピー的魂++ 1 刚刺ゴブリン的魂++ 3	[攻击系 近接（咆哮）]的魔法使用 128 次以上
	穷追の刻印Ⅰ 前腕部	魔法弹（追尾）的威力 +10% 魔法弹（追尾）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	ゴブリン的魂 5	[攻击系 魔法弹（追尾）]的魔法使用 24 次以上

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	穷追の刻印Ⅱ 前腕部	魔法弹（追尾）的威力 +25% 魔法弹（追尾）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	エルフ女王的魂＋ 1 ゴブリン的魂＋ 3	［攻击系 魔法弹（追尾）］的魔法使用 96 次以上
	穷追の刻印Ⅲ 前腕部	魔法弹（追尾）的威力 +50% 魔法弹（追尾）的威力 +25%（魔之腕Ⅳ）	エルフ女王的魂++ 1 ゴブリン的魂++ 3	［攻击系 魔法弹（追尾）］的魔法使用 236 次以上
	扫射の刻印Ⅰ 前腕部	魔法弹（特殊）的威力 +10% 魔法弹（特殊）的威力 +5%（均等之腕）	ネクター的魂 5	［攻击系 魔法弹（特殊）］的魔法使用 24 次以上
	扫射の刻印Ⅱ 前腕部	魔法弹（特殊）的威力 +25% 魔法弹（特殊）的威力 +10%（均等之腕）	ワルキューレ的魂 1 ネクター的魂＋ 3	［攻击系 魔法弹（特殊）］的魔法使用 96 次以上
	扫射の刻印Ⅲ 前腕部	魔法弹（特殊）的威力 +50% 魔法弹（特殊）的威力 +25%（均等之腕）	ワルキューレ的魂++ 1 ネクター的魂++ 3	［攻击系 魔法弹（特殊）］的魔法使用 236 次以上
	驱逐の刻印Ⅰ 前腕部	魔法弹（投掷）的威力 +10% 魔法弹（投掷）的威力 +5%（魔之腕Ⅰ）		完成「魔法使いの试验」
	驱逐の刻印Ⅱ 前腕部	魔法弹（投掷）的威力 +25% 魔法弹（投掷）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	ワイバーン的魂＋ 1 成金ゲール的魂＋ 3	［攻击系 魔法弹（投掷）］的魔法使用 96 次以上
	驱逐の刻印Ⅲ 前腕部	魔法弹（投掷）的威力 +50% 魔法弹（投掷）的威力 +25%（魔之腕Ⅴ）	ワイバーン的魂++ 1 成金ゲール的魂++ 3	［攻击系 魔法弹（投掷）］的魔法使用 236 次以上
	一掷の刻印Ⅰ 前腕部	魔法弹（爆破）的威力 +10% 魔法弹（爆破）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	毒绿オーク的魂 5	［攻击系 魔法（爆破）］的魔法使用 12 次以上
	一掷の刻印Ⅱ 前腕部	魔法弹（爆破）的威力 +25% 魔法弹（爆破）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	スライム（食欲）的魂＋ 1 毒绿オーク的魂＋ 3	［攻击系 魔法（爆破）］的魔法使用 48 次以上
	一掷の刻印Ⅲ 前腕部	魔法弹（爆破）的威力 +50% 魔法弹（爆破）的威力 +25%（魔之腕Ⅴ）	スライム（食欲）的魂＋＋ 1 毒绿オーク的魂++ 3	［攻击系 魔法（爆破）］的魔法使用 128 次以上
	防护の刻印Ⅰ 前腕部	铠装备效果时间 +10% 铠装备效果时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	墓棚ゴブリン的气 1	［辅助系 铠装备］的魔法使用 8 次以上
	防护の刻印Ⅱ 前腕部	铠装备效果时间 +20% 铠装备效果时间 +10%（圣之腕Ⅲ）	スライム（金欲）的魂＋＋ 1 墓棚ゴブリン的气＋ 3	［辅助系 铠装备］的魔法使用 36 次以上
	防护の刻印Ⅲ 前腕部	铠装备效果时间 +40% 铠装备效果时间 +20%（圣之腕Ⅴ）	スライム（金欲）的魂＋＋ 1 墓棚ゴブリン的气++ 3	［辅助系 铠装备］的魔法使用 128 次以上
	障壁の刻印Ⅰ 前腕部	盾装备效果时间 +10% 盾装备效果时间 +5%（圣之腕Ⅰ）	ジャック・オ・ランタンの气 1	［辅助系 盾装备］的魔法使用 15 次以上
	障壁の刻印Ⅱ 前腕部	盾装备效果时间 +20% 盾装备效果时间 +10%（圣之腕Ⅲ）	ジャック・オ・ランタンの气＋ 1 成金ゲール的气＋ 3	［辅助系 盾装备］的魔法使用 47 次以上
	障壁の刻印Ⅲ 前腕部	盾装备效果时间 +40% 盾装备效果时间 +20%（圣之腕Ⅴ）	ジャック・オ・ランタンの气++ 1 成金ゲール的气++ 3	［辅助系 盾装备］的魔法使用 92 次以上
	治愈の刻印Ⅰ 前腕部	回复（单体）的体力回复量 +20% 回复（单体）的体力回复量 +10%（圣之腕Ⅱ）	ゴボルト的气 5	［辅助系 回复（单体）］的魔法使用 24 次以上
	治愈の刻印Ⅱ 前腕部	回复（单体）的体力回复量 +40% 回复（单体）的体力回复量 +20%（圣之腕Ⅲ）	ゴボルト的气＋ 1 ゴボルト的气 5	［辅助系 回复（单体）］的魔法使用 72 次以上
	治愈の刻印Ⅲ 前腕部	回复（单体）的体力回复量 +60% 回复（单体）的体力回复量 +30%（圣之腕Ⅳ）	ゴボルト的气++ 1 ゴボルト的气＋ 3	打倒モルガン・ル・フェ（人形魔物）
	施术の刻印Ⅰ 前腕部	回复（范围）的体力回复量 +20% 回复（范围）的体力回复量 +10%（圣之腕Ⅱ）	医者ゲール的气 5	［辅助系 回复（范围）］的魔法使用 24 次以上
	施术の刻印Ⅱ 前腕部	回复（范围）的体力回复量 +40% 回复（范围）的体力回复量 +20%（圣之腕Ⅲ）	エルフ女王的气＋ 1 医者ゲール的气＋ 3	［辅助系 回复（范围）］的魔法使用 72 次以上
	施术の刻印Ⅲ 前腕部	回复（范围）的体力回复量 +60% 回复（范围）的体力回复量 +30%（圣之腕Ⅴ）	エルフ女王的气++ 1 医者ゲール的气++ 3	［辅助系 回复（范围）］的魔法使用 128 次以上
	丰穰の刻印Ⅰ 前腕部	变生（树木）的体力回复量 +20% 变生（树木）的体力回复量 +10%（圣之腕Ⅱ）	木の実コボルト的气 5	［辅助系 变生（树木）］的魔法使用 24 次以上
	丰穰の刻印Ⅱ 前腕部	变生（树木）的体力回复量 +40% 变生（树木）的体力回复量 +20%（圣之腕Ⅳ）	木の実コボルト的气＋ 1 木の実コボルト的气 5	［辅助系 变生（树木）］的魔法使用 72 次以上
	丰穰の刻印Ⅲ 前腕部	变生（树木）的体力回复量 +60% 变生（树木）的体力回复量 +30%（圣之腕Ⅵ）	木の実コボルト的气++ 1 木の実コボルト的气＋ 3 木の実コボルト的气 5	［辅助系 变生（树木）］的魔法使用 128 次以上
	使役の刻印Ⅰ 前腕部	魔人（召唤）的持续时间 +10% 魔人（召唤）的持续时间 +5%（均等之腕）	金欲ゴブリンの气 5	［攻击系 魔人（召唤）］的魔法使用 6 次以上
	使役の刻印Ⅱ 前腕部	魔人（召唤）的持续时间 +20% 魔人（召唤）的持续时间 +10%（均等之腕）	ガーゴイルの气＋ 1 金欲ゴブリンの气＋ 3	［攻击系 魔人（召唤）］的魔法使用 30 次以上
	使役の刻印Ⅲ 前腕部	魔人（召唤）的持续时间 +40% 魔人（召唤）的持续时间 +20%（均等之腕）	ガーゴイルの气++ 1 金欲ゴブリンの气++ 3	［攻击系 魔人（召唤）］的魔法使用 64 次以上

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	计谋の刻印Ⅰ 前腕部	束缚的效果时间 +10% 束缚的效果时间 +5%（均等之腕）	腐卵ネクターの气 5	［辅助系 束缚］的魔法使用 6 次以上
	计谋の刻印Ⅱ 前腕部	束缚的效果时间 +20% 束缚的效果时间 +10%（均等之腕）	ワルキューレ的气＋ 1 腐卵ネクターの气＋ 3	［辅助系 束缚］的魔法使用 22 次以上
	计谋の刻印Ⅲ 前腕部	束缚的效果时间 +40% 束缚的效果时间 +20%（均等之腕）	ワルキューレ的气++ 1 腐卵ネクターの气++ 3	［辅助系 束缚］的魔法使用 56 次以上
	变移の刻印Ⅰ 前腕部	空间（异常）的效果时间 +10% 空间（异常）的效果时间 +5%（均等之腕）	树花ゴボルト的魂 5	［辅助系 空间（异常）］的魔法使用 6 次以上
	变移の刻印Ⅱ 前腕部	空间（异常）的效果时间 +20% 空间（异常）的效果时间 +10%（均等之腕）	クラーケン的魂＋ 1 树花ゴボルト的魂＋ 3	［辅助系 空间（异常）］的魔法使用 22 次以上
	变移の刻印Ⅲ 前腕部	空间（异常）的效果时间 +40% 空间（异常）的效果时间 +20%（均等之腕）	クラーケン的魂++ 1 树花ゴボルト的魂++ 3	［辅助系 空间（异常）］的魔法使用 56 次以上
	推移の刻印Ⅰ 前腕部	空间（时间）的效果时间 +10% 空间（时间）的效果时间 +5%（均等之腕）	刚刺ゴブリン的气＋ 5	［特殊系 空间（时间）］的魔法使用 24 次以上
	推移の刻印Ⅱ 前腕部	空间（时间）的效果时间 +20% 空间（时间）的效果时间 +10%（均等之腕）	グリフォン的气＋ 1 刚刺ゴブリン的气＋ 3	［特殊系 空间（时间）］的魔法使用 64 次以上
	推移の刻印Ⅲ 前腕部	空间（时间）的效果时间 +40% 空间（时间）的效果时间 +20%（均等之腕）	グリフォン的气++ 1 刚刺ゴブリン的气++ 3	［特殊系 空间（时间）］的魔法使用 110 次以上
	懋然の刻印Ⅰ 前腕部	诱惑的效果时间 +10% 诱惑的效果时间 +5%（均等之腕）	酒豪ゴブリン的气 5	［辅助系 诱惑］的魔法使用 6 次以上
	懋然の刻印Ⅱ 前腕部	诱惑的效果时间 +20% 诱惑的效果时间 +10%（均等之腕）	クラーケン的气＋ 1 酒豪ゴブリン的气＋ 3	［辅助系 诱惑］的魔法使用 22 次以上
	懋然の刻印Ⅲ 前腕部	诱惑的效果时间 +40% 诱惑的效果时间 +20（均等之腕）	クラーケン的气++ 1 酒豪ゴブリン的气++ 3	［辅助系 诱惑］的魔法使用 66 次以上
	地异の刻印Ⅰ 前腕部	变生（地形）的效果时间 +10% 变生（地形）的效果时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	毒绿オークの气 5	［攻击系 变生（地形）］的魔法使用 24 次以上
	地异の刻印Ⅱ 前腕部	变生（地形）的效果时间 +20% 变生（地形）的效果时间 +10%（圣之腕Ⅲ）	サイクロプスの气＋ 1 毒绿オークの气＋ 3	［攻击系 变生（地形）］的魔法使用 64 次以上
	地异の刻印Ⅲ 前腕部	变生（地形）的效果时间 +40% 变生（地形）的效果时间 +2%（圣之腕Ⅳ）	サイクロプスの气++ 1 毒绿オークの气++ 3	［攻击系 变生（地形）］的魔法使用 110 次以上
	天变の刻印Ⅰ 前腕部	空间变化的效果时间 +10% 空间变化的效果时间 +5%（均等之腕）	蜡烛ネクターの魂 5	［特殊系 空间变化］的魔法使用 24 次以上
	天变の刻印Ⅱ 前腕部	空间变化的效果时间 +20% 空间变化的效果时间 +10%（均等之腕）	グリフォン的魂＋ 1 蜡烛ネクターの魂＋ 3	［特殊系 空间变化］的魔法使用 64 次以上
	天变の刻印Ⅲ 前腕部	空间变化的效果时间 +40% 空间变化的效果时间 +20%（均等之腕）	グリフォン的魂++ 1 蜡烛ネクターの魂++ 3	［特殊系 空间变化］的魔法使用 110 次以上
	阱陷の刻印Ⅰ 前腕部	变生（爆弹）的效果时间 +10% 变生（爆弹）的效果时间 +5%（魔之腕Ⅱ）	木の実コボルト的魂 5	［攻击系 变生（爆弹）］的魔法使用 6 次以上
	阱陷の刻印Ⅱ 前腕部	变生（爆弹）的效果时间 +25% 变生（爆弹）的效果时间 +10%（魔之腕Ⅲ）	スライム（金欲）的魂＋ 1 木の実コボルト的魂＋ 3	［攻击系 变生（爆弹）］的魔法使用 22 次以上
	阱陷の刻印Ⅲ 前腕部	变生（爆弹）的效果时间 +50% 变生（爆弹）的效果时间 +25%（魔之腕Ⅳ）	スライム（金欲）的魂++ 1 木の実コボルト的魂++ 3	［攻击系 变生（爆弹）］的魔法使用 66 次以上
	漂泊の刻印Ⅰ 前腕部	变生（机雷）的效果时间 +10% 变生（机雷）的效果时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	树花コボルト的气 5	打倒エルフ女王
	漂泊の刻印Ⅱ 前腕部	变生（机雷）的效果时间 +25% 变生（机雷）的效果时间 +10%（圣之腕Ⅲ）	エルフ女王の气＋ 1 树花コボルト的气＋ 3	［攻击系 变生（机雷）］的魔法使用 164 次以上
	漂泊の刻印Ⅲ 前腕部	变生（机雷）的效果时间 +50% 变生（机雷）的效果时间 +25%（圣之腕Ⅳ）	エルフ女王の气++ 1 树花コボルト的气++ 3	［攻击系 变生（机雷）］的魔法使用 264 次以上
	妄执の刻印Ⅰ 前腕部	集敌的效果时间 +10% 集敌的效果时间 +5%（圣之腕Ⅰ）	冰块オーク的气 5	［辅助系 集敌］的魔法使用 60 次以上
	妄执の刻印Ⅱ 前腕部	集敌的效果时间 +20% 集敌的效果时间 +10%（圣之腕Ⅲ）	スライム（食欲）的气＋ 1 冰块オーク的气＋ 3	［辅助系 集敌］的魔法使用 164 次以上
	妄执の刻印Ⅲ 前腕部	集敌的效果时间 +30% 集敌的效果时间 +20%（圣之腕Ⅴ）	スライム（食欲）的气++ 1 冰块オーク的气++ 3	［辅助系 集敌］的魔法使用 264 次以上
	吸息の刻印Ⅰ 前腕部	吸引的效果时间 +10& 吸引的效果时间 +5&（圣之腕Ⅱ）	ハーピーの气 1	［辅助系 吸引］的魔法使用 24 次以上
	吸息の刻印Ⅱ 前腕部	吸引的效果时间 +20& 吸引的效果时间 +10&（圣之腕Ⅳ）	ハーピーの气＋ 1 オーク的气＋ 3	［辅助系 吸引］的魔法使用 72 次以上
	吸息の刻印Ⅲ 前腕部	吸引的效果时间 +30& 吸引的效果时间 +20&（圣之腕Ⅵ）	ハーピーの气++ 1 オーク的气++ 3	［辅助系 吸引］的魔法使用 128 次以上
	抑止の刻印Ⅰ 前腕部	空间（停止）的效果时间 +10% 空间（停止）的效果时间 +5（均等之腕）	ネクター的气 5	［特殊系 空间（停止）］的魔法使用 6 次以上
	抑止の刻印Ⅱ 前腕部	空间（停止）的效果时间 +20% 空间（停止）的效果时间 +10（均等之腕）	ワイバーン的气＋ 1 ネクター的气＋ 3	［特殊系 空间（停止）］的魔法使用 22 次以上

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	抑止の刻印Ⅲ 前腕部	空间（停止）的效果时间 +30% 空间（停止）的效果时间 +20（均等之腕）	ワイバーン的气++ 1 ネクター的气++ 3	[特殊系 空间（停止）]的魔法使用 56 次以上
	疾驱の刻印Ⅰ 前腕部	回避变化的效果时间 +10% 回避变化的效果时间 +5%（圣之腕Ⅰ）	电磁グール的气 5	[特殊系 回避变化]的魔法使用 12 次以上
	疾驱の刻印Ⅱ 前腕部	回避变化的效果时间 +20% 回避变化的效果时间 +10%（圣之腕Ⅱ）	ケンタウロス的气+ 1 电磁グール的气+ 3	[特殊系 回避变化]的魔法使用 52 次以上
	疾驱の刻印Ⅲ 前腕部	回避变化的效果时间 +30% 回避变化的效果时间 +20%（圣之腕Ⅳ）	ケンタウロス的气++ 1 电磁グール的气++ 3	[特殊系 回避变化]的魔法使用 120 次以上
	迈进の刻印Ⅰ 前腕部	近接（突击）的威力 +10% 近接（突击）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	珊瑚ゴブリン的魂 5	[攻击系 近接（突击）]的魔法使用 24 次以上
	迈进の刻印Ⅱ 前腕部	近接（突击）的威力 +25% 近接（突击）的威力 +10%（魔之腕Ⅳ）	ジャックフロスト的魂+ 1 珊瑚ゴブリン的魂+ 3	[攻击系 近接（突击）]的魔法使用 96 次以上
	迈进の刻印Ⅲ 前腕部	近接（突击）的威力 +50% 近接（突击）的威力 +25%（魔之腕Ⅵ）	ジャックフロスト的魂++ 1 珊瑚ゴブリン的魂++ 3	[攻击系 近接（突击）]的魔法使用 236 次以上
	降临の刻印Ⅰ 前腕部	魔人（变身）的效果时间 +10% 魔人（变身）的效果时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	蜡烛ネクターの气 1	[攻击系 魔人（变身）]的魔法使用 6 次以上
	降临の刻印Ⅱ 前腕部	魔人（变身）的效果时间 +20% 魔人（变身）的效果时间 +10%（圣之腕Ⅳ）	ワーウルフ的气+ 1 蜡烛ネクターの气+ 3	[攻击系 魔人（变身）]的魔法使用 30 次以上
	降临の刻印Ⅲ 前腕部	魔人（变身）的效果时间 +30% 魔人（变身）的效果时间 +20%（圣之腕Ⅵ）	ワーウルフ的气++ 1 蜡烛ネクターの气++ 3	[攻击系 魔人（变身）]的魔法使用 84 次以上
	魔血の刻印Ⅰ 前腕部	近接（血）的威力 +10% 近接（血）的威力 +5%（魔之腕Ⅱ）	ジャック・オ・ランタン的魂+ 1 ハーピー的魂+ 1 ケンタウロス的魂+ 1	生祭魔物 100 次以上
	魔血の刻印Ⅱ 前腕部	近接（血）的威力 +25% 近接（血）的威力 +10%（魔之腕Ⅲ）	魔道师の魂+ 3 女魔道师の魂+ 3 魂の欠片+ 3	生祭魔物 500 次以上
	魔血の刻印Ⅲ 前腕部	近接（血）的威力 +50% 近接（血）的威力 +25%（魔之腕Ⅳ）	魔道师の魂++ 1 女魔道师の魂++ 1 魂の欠片++ 1	生祭魔物 1000 次以上
	圣血の刻印Ⅰ 前腕部	近接（血）的威力 +10% 近接（血）的威力 +15%（圣之腕Ⅱ）	ジャック・オ・ランタン的气+ 1 ハーピー的气+ 1 ケンタウロス的气+ 1	救济魔物 100 次以上
	圣血の刻印Ⅱ 前腕部	近接（血）的威力 +25% 近接（血）的威力 +20%（圣之腕Ⅲ）	魔道师の气+ 3 女魔道师の气+ 3 气の欠片+ 3	救济魔物 500 次以上
	圣血の刻印Ⅲ 前腕部	近接（血）的威力 +50% 近接（血）的威力 +35%（圣之腕Ⅳ）	魔道师の气++ 1 女魔道师の气++ 1 气の欠片++ 1	救济魔物 1000 次以上

上腕部刻印

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	奇迹の刻印Ⅰ 上腕部	体力上限 +100	サイクロプスの魂 1 サイクロプスの气 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 26 以上
	奇迹の刻印Ⅱ 上腕部	体力上限 +250	ワルキューレの魂++ 1 ワルキューレの气++ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 80 以上
	烧灼の刻印Ⅰ 上腕部	使敌人燃烧几率 +20% 使敌人燃烧几率 +10%（魔之腕Ⅱ）	火焰ゴブリン的魂 5	完成「魔法使いの试验」
	烧灼の刻印Ⅱ 上腕部	使敌人燃烧几率 +50% 使敌人燃烧几率 +25%（魔之腕Ⅳ）	フェニックスの魂++ 1 フェニックスの魂+ 3 フェニックスの魂 6	完成「魔法使いの试验」
	寒冰の刻印Ⅰ 上腕部	使敌人冻结几率 +20% 使敌人冻结几率 +10%（魔之腕Ⅱ）	ハーピーの魂 1	完成「魔法使いの试验」
	寒冰の刻印Ⅱ 上腕部	使敌人冻结几率 +50% 使敌人冻结几率 +25%（魔之腕Ⅳ）	セイレーンの魂++ 1 セイレーンの魂+ 3 セイレーンの魂 6	完成「魔法使いの试验」
	紫电の刻印Ⅰ 上腕部	使敌人带电几率 +20% 使敌人带电几率 +10%（魔之腕Ⅱ）	ケルベロスの魂 1	完成「魔法使いの试验」
	紫电の刻印Ⅱ 上腕部	使敌人带电几率 +50% 使敌人带电几率 +25%（魔之腕Ⅳ）	ペガサスの魂++ 1 ペガサスの魂+ 3 ペガサスの魂 6	完成「魔法使いの试验」
	崩灭の刻印Ⅰ 上腕部	使敌人石化几率 +20% 使敌人石化几率 +10%（魔之腕Ⅱ）	モルガン・ル・フェ化物の魂 1	完成「魔法使いの试验」
	崩灭の刻印Ⅱ 上腕部	使敌人石化几率 +50% 使敌人石化几率 +25%（魔之腕Ⅳ）	エルフ女王の魂++ 1 エルフ女王の魂+ 2 エルフ女王の魂 5	完成「魔法使いの试验」
	抹香木の刻印Ⅰ 上腕部	使敌人中毒几率 +20% 使敌人中毒几率 +10%（均等之腕）	叶无コボルトの魂 5	魔力 LV 和生命 LV 合计 28 以上
	抹香木の刻印Ⅱ 上腕部	使敌人中毒几率 +50% 使敌人中毒几率 +25%（均等之腕）	モルガン・ル・フェ化物の魂++ 1 モルガン・ル・フェ化物の魂+ 2 モルガン・ル・フェ化物の魂 5	魔力 LV 和生命 LV 合计 66 以上

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	焦热の刻印Ⅰ 上腕部	对燃烧的敌人追击效果 +20% 对燃烧的敌人追击效果 +10%（魔之腕Ⅱ）	腐卵ネクターの魂++ 1 腐卵ネクターの魂+ 3 腐卵ネクターの魂 6	完成「魔法使いの试验」
	焦热の刻印Ⅱ 上腕部	对燃烧的敌人追击效果 +50% 对燃烧的敌人追击效果 +25%（魔之腕Ⅳ）	ケンタウロスの魂++ 1 ケンタウロスの魂+ 2 ケンタウロスの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	酷寒の刻印Ⅰ 上腕部	对冻结的敌人追击效果 +20% 对冻结的敌人追击效果 +10%（魔之腕Ⅱ）	ジャックフロストの魂 2	完成「魔法使いの试验」
	酷寒の刻印Ⅱ 上腕部	对冻结的敌人追击效果 +50% 对冻结的敌人追击效果 +25%（魔之腕Ⅳ）	ユニコーンの魂++ 1 ユニコーンの魂+ 2 ユニコーンの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	雷轰の刻印Ⅰ 上腕部	对带电的敌人追击效果 +20% 对带电的敌人追击效果 +10%（魔之腕Ⅱ）	电磁グールの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	雷轰の刻印Ⅱ 上腕部	对带电的敌人追击效果 +50% 对带电的敌人追击效果 +25%（魔之腕Ⅳ）	ワーウルフの魂++ 1 ワーウルフの魂+ 2 ワーウルフの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	鸣动の刻印Ⅰ 上腕部	对石化的敌人追击效果 +20% 对石化的敌人追击效果 +10%（魔之腕Ⅱ）	セイレーンの魂 2	完成「魔法使いの试验」
	鸣动の刻印Ⅱ 上腕部	对石化的敌人追击效果 +50% 对石化的敌人追击效果 +25%（魔之腕Ⅳ）	ヒュドラの魂++ 1 ヒュドラの魂+ 2 ヒュドラの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	毒空木の刻印Ⅰ 上腕部	对中毒的敌人追击效果 +20% 对中毒的敌人追击效果 +10%（均等之腕）	コボルトの魂 5	魔力 LV 和生命 LV 合计 18 以上
	毒空木の刻印Ⅱ 上腕部	对中毒的敌人追击效果 +50% 对中毒的敌人追击效果 +25%（均等之腕）	叶无コボルトの魂++ 1 叶无コボルトの魂+ 3 叶无コボルトの魂 6	魔力 LV 和生命 LV 合计 56 以上
	光焰の刻印Ⅰ 上腕部	敌人燃烧时间 +10% 敌人燃烧时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	ワルキューレの气 1 ワルキューレの气+ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 20 以上
	光焰の刻印Ⅱ 上腕部	敌人燃烧时间 +20% 敌人燃烧时间 +10%（圣之腕Ⅳ）	フェニックスの气 3 フェニックスの气+ 3	魔力 LV 和生命 LV 合计 64 以上
	落雹の刻印Ⅰ 上腕部	敌人冻结时间 +10% 敌人冻结时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	クラーケンの气 1 クラーケンの气+ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 22 以上
	落雹の刻印Ⅱ 上腕部	敌人冻结时间 +20% 敌人冻结时间 +10%（圣之腕Ⅳ）	ジャックフロストの气+ 3 ジャックフロストの气++ 3	魔力 LV 和生命 LV 合计 48 以上
	天雷の刻印Ⅰ 上腕部	敌人带电时间 +10% 敌人带电时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	エルフ女王の气 1 エルフ女王の气+ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 38 以上
	天雷の刻印Ⅱ 上腕部	敌人带电时间 +20% 敌人带电时间 +10%（圣之腕Ⅳ）	ペガサスの气 3 ペガサスの气+ 3	魔力 LV 和生命 LV 合计 76 以上
	泥流の刻印Ⅰ 上腕部	敌人石化时间 +10% 敌人石化时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	ガーゴイルの气 1 ガーゴイルの气+ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 18 以上
	泥流の刻印Ⅱ 上腕部	敌人石化时间 +20% 敌人石化时间 +10%（圣之腕Ⅳ）	ミノタウロスの气 3 ミノタウロスの气+ 3	魔力 LV 和生命 LV 合计 54 以上
	马醉木の刻印Ⅰ 上腕部	敌人中毒时间 +10% 敌人中毒时间 +5%（圣之腕Ⅱ）	ワイバーンの气 1 ワイバーンの气+ 1	魔力 LV 和生命 LV 合计 34 以上
	马醉木の刻印Ⅱ 上腕部	敌人中毒时间 +20% 敌人中毒时间 +10%（圣之腕Ⅳ）	ヒュドラの气 3 ヒュドラの气+ 3	魔力 LV 和生命 LV 合计 72 以上
	痛击の刻印Ⅰ 上腕部	无属性魔法的威力 +20% 无属性魔法的威力 +10%（均等之腕）	钢刺ゴブリン的魂 5	魔力 LV 和生命 LV 合计 32 以上
	痛击の刻印Ⅱ 上腕部	无属性魔法的威力 +40% 无属性魔法的威力 +20%（均等之腕）	ミノタウロスの魂++ 1 ミノタウロスの魂+ 2 ミノタウロスの魂 5	魔力 LV 和生命 LV 合计 68 以上
	绯炎の刻印Ⅰ 上腕部	热属性魔法威力 +20% 热属性魔法威力 +10%（魔之腕Ⅱ）		完成「魔法使いの试验」
	绯炎の刻印Ⅱ 上腕部	热属性魔法威力 +40% 热属性魔法威力 +20%（魔之腕Ⅳ）	ジャック・オ・ランタンの魂++ 1 ジャック・オ・ランタンの魂+ 2 ジャック・オ・ランタンの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	霜刃の刻印Ⅰ 上腕部	冷属性魔法威力 +20% 冷属性魔法威力 +10%（魔之腕Ⅱ）	冰块オークの魂+ 1 冰块オークの魂 3	完成「魔法使いの试验」
	霜刃の刻印Ⅱ 上腕部	冷属性魔法威力 +40% 冷属性魔法威力 +20%（魔之腕Ⅳ）	冰块オークの魂++ 1 冰块オークの魂+ 3 冰块オークの魂 6	完成「魔法使いの试验」
	奔雷の刻印Ⅰ 上腕部	雷属性魔法威力 +20% 雷属性魔法威力 +10%（魔之腕Ⅱ）	金欲ゴブリンの魂+ 1 金欲ゴブリンの魂 3	完成「魔法使いの试验」
	奔雷の刻印Ⅱ 上腕部	雷属性魔法威力 +40% 雷属性魔法威力 +20%（魔之腕Ⅳ）	金欲ゴブリンの魂++ 1 金欲ゴブリンの魂+ 3 金欲ゴブリンの魂 6	完成「魔法使いの试验」
	惊地の刻印Ⅰ 上腕部	石属性魔法威力 +20% 石属性魔法威力 +10%（魔之腕Ⅱ）	ゴブリンの魂+ 1	完成「魔法使いの试验」
	惊地の刻印Ⅱ 上腕部	石属性魔法威力 +40% 石属性魔法威力 +20%（魔之腕Ⅳ）	ワイバーンの魂++ 1 ワイバーンの魂+ 2 ワイバーンの魂 5	完成「魔法使いの试验」
	目膨木の刻印Ⅰ 上腕部	毒属性魔法的威力 +20% 毒属性魔法的威力 +10%（均等之腕）	コボルトの魂 5	魔力 LV 和生命 LV 合计 22 以上
	目膨木の刻印Ⅱ 上腕部	毒属性魔法的威力 +40% 毒属性魔法的威力 +20%（均等之腕）	コボルトの魂++ 1 コボルトの魂+ 2 树花コボルトの魂 2	魔力 LV 和生命 LV 合计 58 以上

图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	抗热の刻印 I 上腕部	被燃烧的几率 -40%	ジャックフロストの魂　1 ジャックフロストの气　1	完成「魔法使いの试验」
	抗热の刻印 II 上腕部	被燃烧的几率 -80%	クラーケンの魂＋　3 クラーケンの气＋　3	完成「魔法使いの试验」
	抗冷の刻印 I 上腕部	被冻结的几率 -40%	グリフォンの魂　1 グリフォンの气　1	完成「魔法使いの试验」
	抗冷の刻印 II 上腕部	被冻结的几率 -80%	グリフォンの魂＋　3 グリフォンの气＋　3	完成「魔法使いの试验」
	抗电の刻印 I 上腕部	被带电的几率 -40%	成金ゲールの气　3 成金ゲールの魂　3	完成「魔法使いの试验」
	抗电の刻印 II 上腕部	被带电的几率 -80%	ワルキューレの魂＋　3 ワルキューレの气＋　3	完成「魔法使いの试验」
	抗震の刻印 I 上腕部	被石化的几率 -40%	ミノタウロスの魂　1 ミノタウロスの气　1	完成「魔法使いの试验」
	抗震の刻印 II 上腕部	被石化的几率 -80%	ガーゴイルの魂＋　3 ガーゴイルの气＋　3	完成「魔法使いの试验」
	抗毒の刻印 I 上腕部	被毒化的几率 -40%	スライム（全欲）の魂　1 スライム（全欲）の气　1	魔力 LV 和生命 LV 合计 12 以上
	抗毒の刻印 II 上腕部	被毒化的几率 -80%	ユニコーンの魂　3 ユニコーンの气　3	魔力 LV 和生命 LV 合计 46 以上
	煽情の刻印 I 上腕部	被敌人注目几率 -40%	スライム（食欲）の魂　1 スライム（食欲）の气　1	魔力 LV 和生命 LV 合计 36 以上
	煽情の刻印 II 上腕部	被敌人注目几率 -80%	サイクロプスの魂＋　3 サイクロプスの气＋　3	魔力 LV 和生命 LV 合计 74 以上
	解热の刻印 I 上腕部	自己的燃烧时间 -25%	珊瑚ゴブリンの气　5	完成「魔法使いの试验」
	解热の刻印 II 上腕部	自己的燃烧时间 -50%	フェニックスの气++　1 フェニックスの气＋　3 フェニックスの气　6	完成「魔法使いの试验」
	雪泥の刻印 I 上腕部	自己的冻结时间 -25%	珊瑚ゴブリンの气++　1 珊瑚ゴブリンの气＋　3 珊瑚ゴブリンの气　6	完成「魔法使いの试验」
	雪泥の刻印 II 上腕部	自己的冻结时间 -50%	セイレーンの气++　1 セイレーンの气＋　3 セイレーンの气　6	完成「魔法使いの试验」
	避雷の刻印 I 上腕部	自己的带电时间 -25%	叶无コボルトの气　5	完成「魔法使いの试验」
	避雷の刻印 II 上腕部	自己的带电时间 -50%	ペガサスの气++　1 ペガサスの气＋　2 ペガサスの气　5	完成「魔法使いの试验」
	柔韧の刻印 I 上腕部	自己的石化时间 -25%	冰块オークの气　5	完成「魔法使いの试验」
	柔韧の刻印 II 上腕部	自己的石化时间 -50%	ヒュドラの气++　1 ヒュドラの气＋　2 ヒュドラの气　5	完成「魔法使いの试验」
	中和の刻印 I 上腕部	自己的中毒时间 -25%	毒茸ゴブリンの气　5	魔力 LV 和生命 LV 合计 16 以上
	中和の刻印 II 上腕部	自己的中毒时间 -50%	モルガン・ル・フェ化物の气　2	魔力 LV 和生命 LV 合计 52 以上
	物恨の刻印 I 上腕部	自己被敌人注目的时间 -25%	オークの气　5	魔力 LV 和生命 LV 合计 10 以上
	物恨の刻印 II 上腕部	自己被敌人注目的时间 -50%	叶无コボルトの气++　1 叶无コボルトの气＋　3 叶无コボルトの气　6	魔力 LV 和生命 LV 合计 62 以上
	耐击の刻印 I 上腕部	受到无属性的伤害 -25% 受到无属性的伤害 -10%（均等之腕）	ゴブリンの气　5	魔力 LV 和生命 LV 合计 10 以上
	耐击の刻印 II 上腕部	受到无属性的伤害 -40% 受到无属性的伤害 -20%（均等之腕）	ゴブリンの气++　1 ゴブリンの气＋　3 ゴブリンの气　6	魔力 LV 和生命 LV 合计 44 以上
	耐热の刻印 I 上腕部	受到热属性的伤害 -25% 受到热属性的伤害 -10%（圣之腕 I）	ケルベロスの气　1	完成「魔法使いの试验」
	耐热の刻印 II 上腕部	受到热属性的伤害 -40% 受到热属性的伤害 -20%（圣之腕 III）	火焰ゴブリンの气++　1 火焰ゴブリンの气＋　2 火焰ゴブリンの气　5	完成「魔法使いの试验」
	耐冷の刻印 I 上腕部	受到冷属性的伤害 -25% 受到冷属性的伤害 -10%（圣之腕 I）	ジャック・オ・ランタンの气　1	完成「魔法使いの试验」
	耐冷の刻印 II 上腕部	受到冷属性的伤害 -40% 受到冷属性的伤害 -20%（圣之腕 III）	ケルベロスの气++　1 ケルベロスの气＋　2 ケルベロスの气　5	完成「魔法使いの试验」
	耐电の刻印 I 上腕部	受到电属性的伤害 -25% 受到电属性的伤害 -10%（圣之腕 I）	ワーウルフの气　1	完成「魔法使いの试验」
	耐电の刻印 II 上腕部	受到雷属性的伤害 -40% 受到雷属性的伤害 -20%（圣之腕 III）	ユニコーンの气++　1 ユニコーンの气＋　2 ユニコーンの气　5	完成「魔法使いの试验」
	耐震の刻印 I 上腕部	受到石属性的伤害 -25% 受到石属性的伤害 -10%（圣之腕 I）	钢刺ゴブリンの气＋　1 钢刺ゴブリンの气　6	完成「魔法使いの试验」
	耐震の刻印 II 上腕部	受到石属性的伤害 -40% 受到石属性的伤害 -20%（圣之腕 III）	ミノタウロスの气++　1 ミノタウロスの气＋　2 ミノタウロスの气　5	完成「魔法使いの试验」

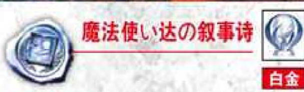
图标	刻印名称和部位	效果	必要的魂・气	开放条件
	耐毒の刻印 I 上腕部	受到毒属性的伤害 -25% 受到毒属性的伤害 -10%（均等之腕）	毒茸ゴブリンの气++　1 毒茸ゴブリンの气＋　3 毒茸ゴブリンの气　6	魔力 LV 和生命 LV 合计 42 以上
	耐毒の刻印 II 上腕部	受到毒属性的伤害 -40% 受到毒属性的伤害 -20%（均等之腕）	モルガン・ル・フェ化物の气++　1 モルガン・ル・フェ化物の气＋　2 モルガン・ル・フェ化物の气　5	魔力 LV 和生命 LV 合计 78 以上
	业火の刻印 I 上腕部	热属性魔法威力 +25% 受到热属性伤害 -10%	虐杀者の魂　5 虐杀者の气　5	联机游戏 10 次以上
	业火の刻印 II 上腕部	热属性魔法威力 +50% 受到热属性伤害 -20%	虐杀者の魂＋　5 虐杀者の气＋　5	联机游戏 60 次以上
	冰河の刻印 I 上腕部	冷属性魔法威力 +25% 受到冷属性伤害 -10%	女虐杀者の魂　5 女虐杀者の气　5	联机游戏 20 次以上
	冰河の刻印 II 上腕部	冷属性魔法威力 +50% 受到冷属性伤害 -20%	女虐杀者の魂＋　5 女虐杀者の气＋　5	联机游戏 70 次以上
	雷神の刻印 I 上腕部	雷属性魔法威力 +25% 受到雷属性伤害 -10%	司祭の魂　5 司祭の气　5	联机游戏 30 次以上
	雷神の刻印 II 上腕部	雷属性魔法威力 +50% 受到雷属性伤害 -20%	司祭の魂＋　5 司祭の气＋　5	联机游戏 80 次以上
	大地の刻印 I 上腕部	石属性魔法威力 +25% 受到石属性伤害 -10%	女司祭の魂　5 女司祭の气　5	联机游戏 40 次以上
	大地の刻印 II 上腕部	石属性魔法威力 +50% 受到石属性伤害 -20%	女司祭の魂＋　5 女司祭の气＋　5	联机游戏 90 次以上
	毒蛇の刻印 I 上腕部	毒属性魔法威力 +25% 受到毒属性伤害 -10%	魔道师の魂　5 魔道师の气　5	联机游戏 50 次以上
	毒蛇の刻印 II 上腕部	毒属性魔法威力 +50% 受到毒属性伤害 -20%	魔道师の魂＋　5 魔道师の气＋　5	联机游戏 100 次以上
	未练の刻印 上腕部	对ジャック・オ・ランタン攻击力 +50% 对ジャック・オ・ランタン防御力 +50%	ジャック・オ・ランタンの魂++　5 ジャック・オ・ランタンの气++　5	打倒ジャック・オ・ランタン 10 次
	感伤の刻印 上腕部	对ガーゴイル攻击力 +50% 对ガーゴイル防御力 +50%	ガーゴイルの魂++　5 ガーゴイルの气++　5	打倒ガーゴイル 30 次
	转进の刻印 上腕部	对ジャックフロスト攻击力 +50% 对ジャックフロスト防御力 +50%	ジャックフロストの魂++　5 ジャックフロストの气++　5	打倒ジャックフロスト 30 次
	爱憎の刻印 上腕部	对エルフ女王攻击力 +50% 对エルフ女王防御力 +50%	エルフ女王の魂++　5 エルフ女王の气++　5	打倒エルフ女王 30 次
	回归の刻印 上腕部	对フェニックス攻击力 +50% 对フェニックス防御力 +50%	フェニックスの魂++　5 フェニックスの气++　5	打倒フェニックス 30 次
	逍遥の刻印 上腕部	对ペガサス攻击力 +50% 对ペガサス防御力 +50%	ペガサスの魂++　5 ペガサスの气++　5	打倒ペガサス 30 次
	执着の刻印 上腕部	对ケルベロス攻击力 +50% 对ケルベロス防御力 +50%	ケルベロスの魂++　5 ケルベロスの气++　5	打倒ケルベロス 10 次
	挺身の刻印 上腕部	对ワーウルフ攻击力 +50% 对ワーウルフ防御力 +50%	ワーウルフの魂++　5 ワーウルフの气++　5	打倒ワーウルフ 30 次
	显示の刻印 上腕部	对サイクロプス攻击力 +50% 对サイクロプス防御力 +50%	サイクロプスの魂++　5 サイクロプスの气++　5	打倒サイクロプス 30 次
	恩仇の刻印 上腕部	对セイレーン攻击力 +50% 对セイレーン防御力 +50%	セイレーンの魂++　5 セイレーンの气++　5	打倒セイレーン 30 次
	利己の刻印 上腕部	对グリフォン攻击力 +50% 对グリフォン防御力 +50%	グリフォンの魂++　5 グリフォンの气++　5	打倒グリフォン 30 次
	贪婪の刻印 上腕部	对ハーピー攻击力 +50% 对ハーピー防御力 +50%	ハーピーの魂++　5 ハーピーの气++　5	打倒ハーピー 10 次
	怠惰の刻印 上腕部	对ケンタウロス攻击力 +50% 对ケンタウロス防御力 +50%	ケンタウロスの魂++　5 ケンタウロスの气++　5	打倒ケンタウロス 30 次
	忧虑の刻印 上腕部	对ユニコーン攻击力 +50% 对ユニコーン防御力 +50%	ユニコーンの魂++　5 ユニコーンの气++　5	打倒ユニコーン 30 次
	报复の刻印 上腕部	对ミノタウロス攻击力 +50% 对ミノタウロス防御力 +50%	ミノタウロスの魂++　5 ミノタウロスの气++　5	打倒ミノタウロス 30 次
	执念の刻印 上腕部	对クラーケン攻击力 +50% 对クラーケン防御力 +50%	クラーケンの魂++　5 クラーケンの气++　5	打倒クラーケン 30 次
	慢心の刻印 上腕部	对ヒュドラ攻击力 +50% 对ヒュドラ防御力 +50%	ヒュドラの魂++　5 ヒュドラの气++　5	打倒ヒュドラ 30 次
	节操の刻印 上腕部	对ワイバーン攻击力 +50% 对ワイバーン防御力 +50%	ワイバーンの魂++　5 ワイバーンの气++　5	打倒ワイバーン 30 次
	葛藤の刻印 上腕部	对ワルキューレ攻击力 +50% 对ワルキューレ防御力 +50%	ワルキューレの魂++　5 ワルキューレの气++　5	打倒ワルキューレ 30 次
	享乐の刻印 上腕部	对スライム（全欲）攻击力 +50% 对スライム（全欲）防御力 +50%	スライム（全欲）の魂++　5 スライム（全欲）の气++　5	打倒スライム（全欲）30 次
	低劣の刻印 上腕部	对スライム（食欲）攻击力 +50% 对スライム（食欲）防御力 +50%	スライム（食欲）の魂++　5 スライム（食欲）の气++　5	打倒スライム（食欲）30 次
	情爱の刻印 上腕部	对モルガン・ル・フェ化物攻击力 +50% 对モルガン・ル・フェ化物防御力 +50%	モルガン・ル・フェ化物の魂++　5 モルガン・ル・フェ化物の气++　5	打倒モルガン・ル・フェ化物 30 次
	因果の刻印 上腕部	对ドラゴン攻击力 +50% 对ドラゴン防御力 +50%		完成全部任务的 50% 以上
	深层の刻印 上腕部	对リヴァイアサン攻击力 +50% 对リヴァイアサン防御力 +50%	リヴァイアサンの魂++　5 リヴァイアサンの气++　5	打倒リヴァイアサン 30 次

奖杯之章

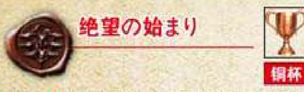
奖杯总数	56	铜杯	48	银杯	5	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	30～50小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	有
硬件需要	无

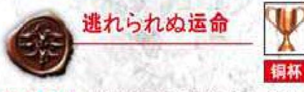
本作的奖杯总的来说还是比较厚道的，没有什么反人类的奖杯要求，基本上将所有任务完成后大部分奖杯都可以自动获得，对于这样一款狩猎类游戏，厂商没有设定太多需要花大量时间去刷的奖杯，也没有设定在难度方面故意折磨玩家的奖杯要求，看得出对新手玩家的照顾，当然，话虽如此说，要想获得白金还是要花一番功夫的。多多联机能极大提高完成任务效率，加快获得白金速度。




魔法使い达の叙事诗（白金）
取得条件：获得除此之外的全部奖杯



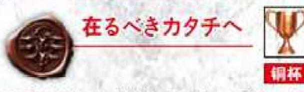

绝望の始まり（铜杯）
取得条件：完成故事「魔法使いの试验」第一章的任务



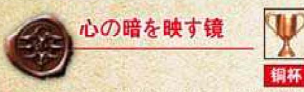

逃れられぬ运命（铜杯）
取得条件：完成故事「魔法使いの试验」的全部任务



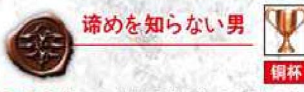

金欲の权化は金を良く知る（铜杯）
取得条件：完成故事「恶德魔法使い」的全部任务



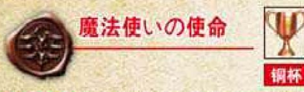

在るべきカタチへ（铜杯）
取得条件：完成故事「魔物の子供」的全部任务




心の暗を映す镜（铜杯）
取得条件：完成故事「狼男の苦恼」的全部任务




谛めを知らない男（铜杯）
取得条件：完成故事「复仇の骑士」的全部任务




魔法使いの使命（铜杯）
取得条件：完成故事「あれから数年后」的全部任务

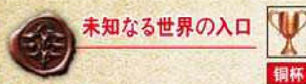
过去からの咒缚（铜杯）
取得条件：完成故事「过去の因缘」的全部任务

狂喜なる宴（铜杯）
取得条件：完成故事「人としての残り时间」的全部任务

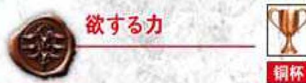
傀儡达の休息（铜杯）
取得条件：完成故事「终わりの始まり」的全部任务

そして世界は…（铜杯）
取得条件：完成故事「そして记忆が残った」的全部任务

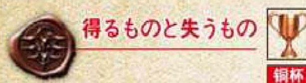
运命を乘り越えて（金杯）
取得条件：与マーリン相关的章节全部完成，并通关观看了工作人员表（可以跳过）



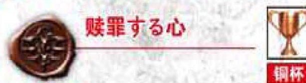

未知なる世界の入口（铜杯）
取得条件：完成“纯洁の时代”的全部任务



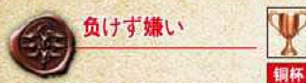

欲する力（铜杯）
取得条件：完成“欲望の时代”的全部任务



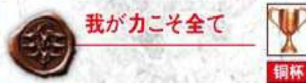

得るものと失うもの（铜杯）
取得条件：完成“代偿の时代”的全部任务



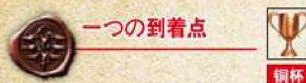

赎罪する心（铜杯）
取得条件：完成“赎罪の时代”的全部任务




負けず嫌い（铜杯）
取得条件：完成“嫉妒の时代”的全部任务



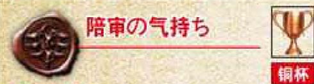

我が力こそ全て（铜杯）
取得条件：完成“傲慢の时代”的全部任务



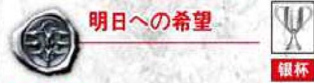

一つの到着点（铜杯）
取得条件：完成“断罪の时代”的全部任务



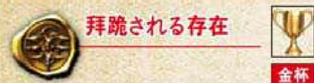

振り返る道程（铜杯）
取得条件：完成“悔恨の时代”的全部任务



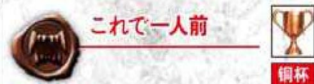

陪审の气持ち（铜杯）
取得条件：完成“忏悔の时代”的全部任务



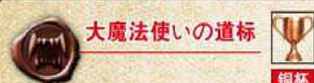

明日への希望（银杯）
取得条件：完成“回归の时代”的全部任务




拜跪される存在（金杯）
取得条件：完成所有时代的全部任务
奖杯说明：只要完成10个时代的全部任务便可，不包含“忘れられた要请”中的任务。



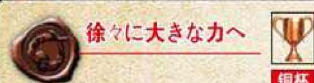

これで一人前（铜杯）
取得条件：打倒10种人型魔物



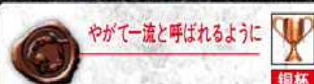

大魔法使いの道标（铜杯）
取得条件：打倒20种人型魔物



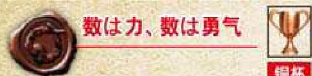

驱け出しの魔法使い（铜杯）
取得条件：累计获得100个供物




徐々に大きな力へ（铜杯）
取得条件：累计获得500个供物

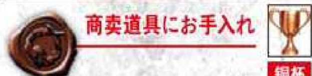



やがて一流と呼ばれるように（铜杯）
取得条件：累计获得1000个供物



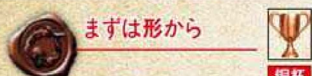

数は力、数は勇气
铜杯

取得条件： 同一种类的供物持有30个以上




商卖道具にお手入れ
铜杯

取得条件： 修理50个供物




まずは形から
铜杯

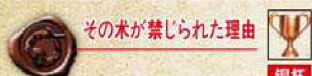
取得条件： 获得1种可选择的服装




御洒落な魔法使い
铜杯

取得条件： 累积获得可选择的服装60种

奖杯说明： 服装共有13套，每套都有A、B、C、D、E、F、G、H、I共9种颜色，只要完成全部的任务，每套服装A~F 6种颜色就基本上全出了，这加起来已经超过60种了，所以随着流程进行该奖杯就能达成。注意达到后要进入服装变更画面才会获得奖杯。



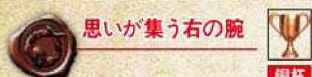

その术が禁じられた理由
铜杯

取得条件： 习得新的禁术



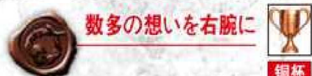

切り札と奥の手
铜杯

取得条件： 习得5个禁术




思いが集う右の腕
铜杯

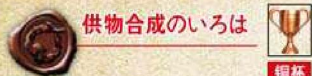
取得条件： 获得的魂和气合计100个




数多の想いを右腕に
铜杯

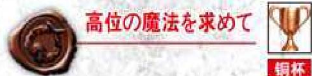
取得条件： 获得的魂和气合计1000个

奖杯说明： 获得难度不大，任务还没全部打完这奖杯应该就应该能获得了。



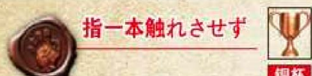

供物合成のいろは
铜杯

取得条件： 成功合成供物




高位の魔法を求めて
铜杯

取得条件： 合成供物50个




指一本触れさせず
铜杯

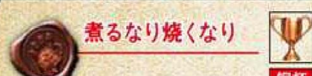
取得条件： 在「アヴァロンの要请录」里的任意任务，无伤击破人型魔物

奖杯说明： "无伤"听起来很难，实际上根本不值一提，针对BOSS弱点带上爆弹、棉布、树杈等魔法，利用地狱连锁，很多BOSS可以在一分钟之内结束战斗，当然要找个低难度的BOSS。




豪腕の者
铜杯

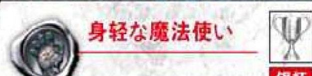
取得条件： 一次任务里得到450点以上的战果




煮るなり焼くなり
铜杯

取得条件： 一次任务里使人型魔物发生5次以上的异常状态

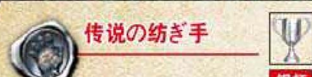
奖杯说明： "○○の砂铁时计"能瞬间让敌人陷入异常状态，所以利用这个魔法能很快达成该奖杯，完成5次后任务失败了也没关系。




身轻な魔法使い
铜杯

取得条件： 只持有1个供物，单人击破人型魔物

奖杯说明： 等级提升到一定高度后，带上炎龙の卵（大），找个最低难度的ハ－ピ－虐一下就行了。




传说の纺ぎ手
铜杯

取得条件： 获得50次战果评价第一

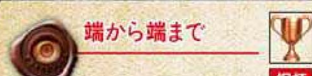
奖杯说明： 也就是获得50次"传说の魔法使"评价，难度不大。




独房の寂しさ
铜杯

取得条件： 用3种方法调戏リブロム魔法书

奖杯说明： 在与リブロム魔法书对话的主界面，可以点击触摸屏、滑动触摸屏和点击后触摸板这3种方法来调戏リブロム，完成后可立刻获得奖杯。（为啥没有拍小强的奖杯？）




端から端まで
铜杯

取得条件： 打开リブロム魔法书的所有页面

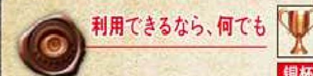
奖杯说明： 俗称的"翻书奖杯"，需要将リブロム魔法书的所有页面全部翻一遍，不少玩友反映这个奖杯存在BUG，翻了好几遍都拿不到，遇到这种情况，可以新开一个存档（不要继承试玩版的），打通主线任务的ニミュエ篇（共6章）后，在魔法书外选择「日记を读む」进入主菜单，也就是会显示"狂人达の「放浪记」"、"我が肖像"、"文献"、"あとがき"这四项的界面，然后持续按着右摇杆的左方向翻书，期间有很多没有内容的页面也要一页页地翻，直到翻到最后一页翻不动为止再退出，之后进入「交信する」中的"マルチプレイ"和"行商"中的所有选项就能取得奖杯了。






真つ直ぐで、纯粋
铜杯

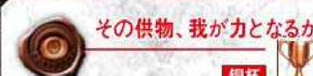
取得条件： 合持有6个相同的供物开始任务




利用できるなら、何でも
铜杯

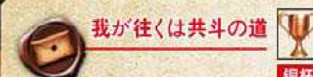
取得条件： 一次任务里发动4次非身上供物触发的魔法

奖杯说明： 也就是在一次任务中用身上供物之外的方法发动4次魔法，可利用场地中的魔法、禁术、献祭同伴等方法，达成4次后立刻获得奖杯，任务失败也没关系，当然期间也可使用供物魔法。




その供物、我が力となるか
铜杯

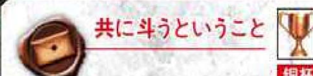
取得条件： 在任务中使用供物「运命の箱」。




我が往くは共斗の道
铜杯

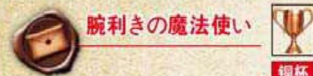
取得条件： 首次进行联机任务

奖杯说明： 无论是上网联机还是面联（Adhoc）都可以，下面两个有关联机的奖杯也同样。



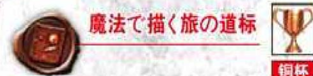

共に斗うということ
铜杯

取得条件： 进行20次联机任务




腕利きの魔法使い
铜杯

取得条件： 进行100次联机任务




魔法で描く旅の道标
铜杯

取得条件： 游玩所有地图

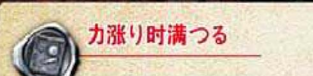
奖杯说明： "アヴァロンの要请"中的任务基本包含了所有地区，但缺少"忘れられた要请"中"真朱の刻「修道院に舞う女剑士」（ワルキューレ）"的地图——"ヴァルハラ修道院回廊"，别漏了这里。而"マ－リンに挑む"中的地图"决断の土地"并不算在内，可以不用完成。

禁忌は破ってこそ
铜杯

取得条件： 首次使用禁术

生杀与夺は私の手に
铜杯

取得条件： 生命等级或者魔力等级达到20




力涨り时满つる

取得条件： 生命等级或者魔力等级达到99

奖杯说明： 由于生命与魔力最大等级之和固定为100，所以要达到这个奖杯，利用眼泪降级是必不可少的，把生命或者魔力其中一个降为1，然后再去强化另一个到99便可。建议在游戏初期便确定一个方向有针对性地强化，免得到后期要花很多眼泪去降级。要想安全地练级的话，推荐任务，VI.傲慢の时代"谷间の台地のお宝探し"，敌人会不断刷新，也有供物回复点，练个几小时应该差不多了。



文 白菜 美编 咕噜

RPG	心灵传说R			必须记忆卡
	テイルズ オブ ハーツ R			1671MB
	NBGI	2013年3月7日	日版	1人
零售版：6480日元/下载版：5830日元		无对应周边	对应玩家年龄：12岁以上	

《无瑕传说R》似乎让NBGI尝到了甜头，于是原NDS版评价最高的《心灵传说》也重制登陆于PSV上。游戏的基本引擎仍然套用《无瑕传说R》，不过系统上进行了改良，总的来说打起来比前作要爽快。奖杯的难度也大大降低，以前几近三、四周目才能完成的白金之路，现在理论上一周目就可以完成了。现在剩下的就只有《风雨传说》了，被玩家戏称为《传说》史上黑历史的《风雨》，有没有机会在PSV上重现生机呢？

系统详解

基本操作

键位	作用	
	大地图	城镇、迷宫
方向键/左摇杆	角色移动；按住×键为走动	
右摇杆	旋转视角	–
○	进入城镇与迷宫；调查	对话、调查
△	打开菜单	
□	召唤飞行船	使用ソ-サラ-リング
L	视角复位	切换ソ-サラ-リング
R	切换地图显示	
START	表示全体地图	–
SELECT	进行杂谈	

战斗中

键位	作用
方向键	单轴移动
左摇杆	自由移动
右摇杆	发动术技
○	通常攻击
×	方向键+×发动术技
△	打开战斗菜单
□	防御；战斗菜单中切换镜头距离
L	L+○/×发动破坏攻击；方向键+L发动心灵疾驱；战斗菜单中切换作战
R	切换目标对象；长按表示详细信息
START	暂停；战斗菜单中切换操作角色
SELECT	切换操作模式
触摸屏	使用命令术技

菜单解说

在大地图、城镇与迷宫中，按下△键就能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP、TP以及等级等状态，另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个选项的作用。注意在主菜单下直接按SELECT键，可以改变操作角色的操作模式。后文将会详细介绍操作模式的区别。

术技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中，玩家控制的角色只能使用登录在快捷术技槽的术技，因此如果不想在战斗中进菜单来来回回切换的话，最好事先好好设置。本作同前作一样，添加右摇杆后一共可以设置8个术技，再加上命令术技的话，基本可以对应大部分情况了。

进入术技菜单后，按△键可以在“术技设定”和“术技使用”两个子菜单中进行切换。设定菜单中按←/→键可以切换快捷术技槽，右摇杆四个方向对应多出来的四个术技；使用菜单中可以用□键切换AI控制该角色时是否使用选定技能，以及利用START设定命令术技。设定命令术技后，在战斗中点击角色头像，该角色就会使用设定好的术技。本作的AI角色支持4个命令术技，分别对应点击、上划动、左划动和右划动四种操作。

术技的特征

角色可以通过消耗TP和TC使用术技。TP是使用术技时必须消费的术技值，在进行通常攻击或自由移动攻击时会进行回复；TC为角色术技的连携次数，每使用一次术技就减少1点，减少为0后在其恢复之前无法使用术技。不进行攻击时，TC会自动回复。大致上近距离的战士系角色多修得技，而远距离的法师系角色多修得术。以下将详细介绍两者的特征。

技：技的特点是输入指令后立刻就能使出。通常攻击之后可以随时取消使出技，造成连续攻击。技之间相互连携时需要消耗TC，TC为0时无法使出技，这个系统被称为“技连携”。在战斗中以技连携对敌人进行攻击的话，可以使敌人一直处于受创状态中无法防御，换来更长的攻击时间，因此在TP和TC允许的情况下应该积极进行连携。本作的技分为“特技”与“思念技”，特技是不带属性的技，伤害取角色的物理攻击力，而思念技则是带属性的技，伤害取角色的术攻击力。另外技之上还有秘奥义，可以取消所有攻击且不消耗TC。

术：也就是“思念术”，与技的不同之处在于输入指令后还需要一段咏唱时间，而这段时间中咏唱者如果受到攻击就会被中断咏唱，因此战士系的角色要注意保护咏唱者。另外途中想要自行中断咏唱的话，按下□键就可以了。如果是玩家操纵咏唱者，在咏唱完毕后按住×键能够保持发动前的状态，放开则立即发动。

合体秘奥义

ソ-マリンク超过★7的特定双人组合，可以在游戏终盘习得合体秘奥义。角色装备代表合体秘奥义的技能后，在双方都上场的情况下，发动第四阶段的心灵疾驱，然后发动秘奥义，就会使出相应的合体秘奥义。

组合	技能	合体秘奥义
シング×コハク	未来を紡ぐ者	麟凰天翔驱
コハク×ヒスイ	兄妹の绊	樱花鹡鸰・鼓星
シング×カルセドニ-	支えあう战友	征祸星影双牙刃
シング×ベリル	励まし合う仲	天光神雷空裂冲
コハク×ベリル	サイコ-の亲友	苍红圆舞曲
イネス×ガラド	笑颜を守る仕事仲间	ミストラルフィナ-レ
クンツァイト×ガラド	想いを系ぎし者	冥暗炼狱罗刹闪

アイテム

在游戏过程中可以获得的道具汇总。道具种类从左到右分为刚刚获得的“新品”、可以使用的“道具”、可以装备的“灵武（ソ-マ）”、“防具・体”、“防具・头”、“饰品”、料理用的“食材”、剧情获得的“贵重品”以及下载相关的“DLC道具”，按下L或R键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外，同名道具原则上最多只能携带15个。



装备

这里可以改变角色的装备以及称号。将光标对准装备按下 SELECT 键，还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上附有属性，好好利用可以让战斗的难度降低不少，具体情况请参照后文的属性说明部分。

队列

设定角色在战斗中与敌人保持的距离，越往右代表离敌人越近。通常的战术是肉盾型角色（例如辛格）在最前列，拦住敌人的攻击者，或是第一时间击溃敌人的咏唱角色。咏唱系角色放在后排，负责安全回复或术攻击。

灵武（ソーマ）

角色升级后可以获得灵武构筑点数（SBP），通过分配 SBP，可以让角色所持的灵武向特定方向成长，以习得新的术技或是强化特定能力，这被称为灵武构筑（ソ－マビルド）。输入左右选择想要成长的特性，输入上下来增减 SBP 的分配。△键可以查看当前成长方向可以学会的术技与技能。当两个相邻的方向等级都提升到一定阶段之时，还可以获得额外的技能，因此玩家在分配成长方向时最好是平衡一点。不过看到有特别想要取得的技能、术技或武器时，也可以集中点数拔高特定的一项。另外按下 START 键，系统会给出几个配点方向让玩家选择，这是让系统自动来分配 SBP，嫌麻烦的玩家可以全程让系统帮忙配点，效果也不赖。

料理



料理最大的用处就是给玩家施加增益状态。当取得食谱且拥有必需食材后就能进行料理。食谱可以在书物屋购买，食材可以在道具店购买。每使用一次料理后角色就会进入饱餐状态，直到战斗次数消耗掉或住宿休息前都无法再次制作料理。制作料理的时候可以选择制作者，根据制作者擅长的料理不同（可以从选择料理时下方角色的表情看出来），该料理的成功率也会有区别，成功的料理才能获得效果。根据制作料理的数量，队伍的料理等级也会逐渐提高，成功率也会随之提高，制作越高等级的料理，料理等级提升也会越快。如果队伍的料理等级低于该料理需要等级，那么成功率将会根据等级差适当下降。

在料理快捷栏处设定好料理与制作人的话，战斗结束时按下对应方向键＋□，就能够快速完成料理，进行对角色的回复。这个操作适合快速集体回复 HP、TP 或防止异常状态。

技能（スキル）

在灵武构筑中获得的技能可以在这里进行装备，装备完成后即可发挥效果。装备技能要消耗相应的 SP。另外某些技能的说明中带有“リンク可能”的字样，说明这个技能在自己与另外一名角色达成其标注的灵武连接（ソ－マリンク）等级后，即可供该角色装备。同样按下 START 键，系统会给出物理系、术系和支援系三种技能搭配方向让玩家选择，嫌麻烦的玩家可以全程让系统代劳。

灵武连接（ソ－マリンク）

在技能菜单下按△键，可以看到当前角色与其余角色的灵武连接等级，★越多表示等级越高。灵武连接可以通过相关杂谈、支线任务、一起战斗、相互使用道具／支援术来提升，等级超过★ 7 的特定组合还能在游戏终盘习得合体秘奥义。

ステータス

角色能力说明	
项目	说明
LV	角色现在的等级
TC	角色现在的TC最大值
SP	角色现在SP剩余值与最大值
HP	角色的生命现有值与最大值
TP	使用术技时必须消费的术技现有值与最大值
NEXT	提升至下一等级还需要的经验值。等级越高则需要的经验值越多
EXP	目前已获得总经验值
物攻	使用武器与特技时的攻击力
物防	对于敌武器攻击的防御力
术攻	使用思念术技时的攻击力
术防	对于敌术攻击的防御力
幸运	影响命中率、道具掉落率与盗窃成功率
属性	攻击时附加的属性
耐性	对于敌属性攻击的耐性
状态耐性	对于敌异常状态攻击的耐性
料理效果	目前正在发挥作用的料理效果

战斗设定

作战

在作战菜单中，用△键可以在“基本行动设定”和“优先行动设定”中进行切换。作战可以设置最多 4 种，一般设置一种正常用作战和一种防御用作战，平时正常作战，BOSS 使用心灵疾驱时切换到防御作战就好。

基本行动设定

在这里可以设定 AI 控制角色的行动方式。其中战斗中的基本行动比较重要，分为如下表 6 种类型：

通常战斗	所有行动都比较有平衡性
火力战斗	以高威力的招式为中心进行战斗，会不断进行攻击
手数战斗	以注重连击数的攻击方式进行战斗，会不断进行攻击
防御战斗	时刻注意自身的 HP 进行战斗，是最不容易陷入战斗不能的作战
支援战斗	以支援同伴的行动为中心进行战斗（例如保护正在咏唱中的同伴）
回复战斗	以回复同伴 HP 为优先进行战斗

6 种作战都各有特色，例如对平时杂兵战时想快速解决战斗、又或是有危险的目标必须尽快解决时，推荐选择“火力战斗”；在迷宫中面对比较难缠的杂兵，而补给方面并不充裕时，可以选择“防御战斗”；物理防御高，需要用术进行攻击的敌人，可以选择“支援战斗”；而对 BOSS 战时感觉难度太高比较吃力，可以选择“回复战斗”。

优先行动设定

这里可以对角色在处于具体情况下时，采取的不同行动进行优先度设定。最多可以设定 10 项，越往上的项目越会优先被执行。设定完毕后记得要以 START 键控制是否开启该优先行动，开启的情况下，只要满足条件，该角色就必定会做出设定好的行动。一开始可以进行的条件设定并不多，需要在书物屋里进行购买。

ライブラリ

这里可以进行“怪物图鉴（モンスタ－图鉴）”、“道具图鉴（コレクタ－图鉴）”、“履历（あらすじ）”、“指南书（マニュアルブック）”和“综合记录（レコ－ド）”的确认。

システム

在这里可以进行“存档（セ－ブ）”、“读档（ロ－ド）”和“设定（コンフィグ）”。

记忆水晶

除了大地图上可以随时存档以外，要保存游戏只有找到迷宫或城镇中的记忆水晶。记忆水晶分两种，黄色的记忆水晶只有存档功能，通常在城镇之中；而绿色的记忆水晶则附带 HP 与 TP 的全回复，通常都在迷宫的入口处或重要剧情点之前（例如 BOSS 战前），因此看到绿色记忆水晶，可以将其视为马上要开始 BOSS 战的警告。

战斗相关

“《传说》系列”最引人注目的便是战斗系统。下面将详细解说本作战斗方面的注意事项。

遇敌与战斗任务

本作的遇敌方式与《无瑕传说 R》相同，均为踩地雷。另外在战斗开始时，画面上偶尔会出现一些要求满足特殊条件的战斗任务，根据玩家的完成情况，能够获得不同等级的特殊报酬。例如 HP 回复 70%、获得 AP×2 之类的。当前的完成情况可以随时在战斗菜单中按 R 键查看。

战斗操作模式

战斗中有三种操作模式可供选择。游戏默认玩家操作菜单中排第一位的角色。战斗中可以按 SELECT 键随时切换操作模式，也可以在平时的主菜单下按 SELECT 键切换。

手动（マニュアル）：行动不受限制，角色可以按照操作随心所欲地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助，需要玩家高水准的确切操作。

半自动（セミオ－ト）：初期模式，操作的角色会自动调整攻击时与敌人的间距，适合初学者上手。

自动（オ－ト）：角色操作全部交由 AI 完成，按照事先设定好的战术来行动。因为角色无法进行细微的行动，在面对 BOSS 级强敌时会陷入苦战，因此只推荐给不擅长动作游戏的玩家。

自由移动

推动左摇杆就能进行自由移动。利用这个操作可以简单地移动到目标身后进行夹击，又或是吸引敌人让我方咏唱的术能够轻易命中敌人。总之是个实用价值很高的操作。

攻击行动

通常攻击配合滑杆方向能够做出不同效果的攻击，可以根据战场的情况有效活用。

通常攻击指令	说明
○	速度最快的通常攻击，特点是攻击后硬直小，非常好用
方向键↑＋○	上挑斩攻击，可以造成敌人浮空，进入空中连技
方向键↓＋○	下段攻击，能够打到低身位的敌人
左摇杆＋○	自由移动攻击，能够将目标自动切换为当前攻击的敌人
跳跃中○	跳攻击，能够攻击到空中的敌人

防御行动

战斗中按住□键就能进行防御。防御能够减轻来自敌人的伤害，而且利用以下介绍的防御行动，能让角色的行动变得更加丰富。



防御行动指令	说明
□	防御，可以大幅减轻受到伤害
□+方向键↓	全体队员进行防御
□+方向键←→	疾退，不改变朝向而快速进行后退回避的行动，能够迅速拉开与敌人之间的距离
□+方向键→→	冲刺，能够快速拉近与敌人之间的距离
遭到吹飞时□	受身，被吹飞中按下□键能在空中恢复体势，不会倒地
特定时机按□	防御反击，在敌人攻击即将命中的瞬间按□防御，能够对敌人造成硬直，制造出反击的机会

追击连接（チェイスリンク）

攻击敌人的时候，敌人身上经常会出现追击图标，此时用“破坏攻击”命中出现该图标的敌人即可进入“追击连接模式”。通常攻击的最后一击自动判定为破坏攻击，玩家也可以用 L+○和 L+× 来提前发动。在追击连接模式下破坏攻击命中，就可以回复全部 TC。而追击连接模式下按□键可以发动“追击移动”，就算是被破坏攻击吹飞的敌人，也能在一瞬之间移动到其身边。因此在追击连接模式下反复使用破坏攻击和追击移动，就能在追击连接的限定时间内一直单方面攻击敌人。最后在破坏攻击命中敌人时按住○键不放，则可以使出“终结追击”，虽然威力不错，但要注意使用后追击连接模式会强制终结，因此基本上只用在模式收尾的时候。

另外在追击连接模式下，有时候其他角色的头像图标会闪亮，此时点击闪亮头像，玩家操控角色就会与该角色一起发动协力攻击“交错追击”，交错追击的次数关系到奖杯的获得，看到了不要错过。追击连接模式下攻击命中越多，模式持续时间就越长，特别是交错追击更是能大幅延长时间，大家多多练习吧。



心灵槽

在战斗中攻击敌人或是遭到攻击，都会增加左侧的心灵槽。当左侧的心灵槽蓄满 1 阶段以上时，按下 L 键＋对应方向键就能进入“心灵疾驱”模式。该模式下角色全基础能力上升 20%、不会产生受创硬直、术发动无咏唱、连携术技不消耗 TC。心灵槽共分为 4 个阶段，根据发动时输入的方向键不同，可以发动不同阶段的心灵疾驱，其区别如下：

第一阶段：L 键＋方向键→发动，获得最基础特效。

第二阶段：L 键＋方向键↓发动，获得第一阶段特效，以及术技不消耗 TP。

第三阶段：L 键＋方向键←发动，获得第二阶段特效，以及可发动秘奥义。

第四阶段：L 键＋方向键↑发动，获得第三阶段特效，以及全伤害无效化、破坏值伤害 2 倍、物攻与术攻上升 20%，可发动合体秘奥义。

在第三阶段以上的心灵疾驱状态下，以术技击中敌人（钢体状体亦可）后按住 × 键不放，就能使出威力极大的秘奥义。不过秘奥义发动后心灵疾驱状态会立刻终结，因此比较推荐在心灵疾驱状态下狂攻至最后一刻再释放秘奥义，让伤害能够最大化。另外两名角色之间的灵武连接等级在 7 以上时，还能通过第四阶段的心灵疾驱发动合体秘奥义，威力自然更加夸张。



属性

某些术技与装备品上都会附加属性。附带某种属性的攻击对上该属性耐性弱的敌人，将会造成比通常情况下更高的伤害，数值将以红色显示出来。反之如果对上属性耐性强的敌人，威力则会下降，伤害数值变为淡黑色。游戏中的属性共有 7 种，分别是火、地、风、水、雷、光与暗。耐性方面，按耐性由高到低的顺序排列下来，◎＞○＞△＞ ×。

异常状态与状态变化

某些攻击会对遭到攻击的对象附加上异常状态。不算战斗不能状态的话，游戏中的异常状态共有5种。这些异常状态在战斗结束后都会自动解除，其中石化状态不会随着战斗中时间流逝而消失，必须要用特定的道具或术来解除。战斗中陷入异常后，角色的头像上会出现对应的图标。注意只有石化状态是敌方专有的异常状态攻击。



图标	异常状态种类	效果
	毒	随着时间经过，HP快速减少
	衰弱	随着时间经过，TP快速减少
	封印	无法进行TC行动
	麻痹	高几率强制中断攻击，容易遭到气绝
	石化	变为石头，无法进行任何行动

而状态变化则是对对象的基本四围（物攻、术攻、物防、术防）进行增减，通常是通过术来直接触发，部分敌人也可能带有触发状态变化的攻击。中了状态变化之后，对应图标同样会出现在角色的头像上，并通过一旁的箭头来表示增减。

愤怒状态

不断攻击敌人，会致使敌人陷入愤怒状态，此时敌人会全身闪着红色的光芒发出攻击。该状态下的敌人受到攻击也不会产生硬直，想要阻止这种状态，需要利用"防御反击"。在敌人攻击的瞬间按下□键，成功的话就会对敌人进行反击，打破钢体状态，同时TC立刻全回复。虽然难度有些高，但还请务必掌握，因为敌人经常在玩家进行技连携的途中进入愤怒状态，不熟悉这个操作会被反击得很惨。

气绝状态

出招中被对方用连续强攻击中断，就会几率陷入气绝状态。这是敌我双方都会发生的状态。该状态下角色头上会闪金星，无法进行任何移动，不过短时间后就会恢复。当我方操纵角色陷入气绝状态时，快速转动左摇杆有助于加快恢复的速度。

通关继承

游戏通关后会给一个通关存档的机会。当读取这个存档之后会出现选项。选择**はい**的话就能以通关时残留的GRADE来购买二周目特典，比如继承等级能力值、获得经验值五倍之类的。选择"**モンスタ**－图鉴全开放"和"**コレクタ**－图鉴全开放"的话（每个2500点），还能直接获得两个奖杯。选择**いいえ**的话，游戏会从最终迷宫的最后一个记忆水晶处重新开始，玩家可以继续在这个世界冒险。此时想要继承现有存档重新开始游戏，可以去**シ－ブル**村，调查左下角的女神像。

特典	必要GRADE	说明
アイテム引き継ぎ	200	继承除贵重品外所有道具（包括支线中获得的成长武器与灵武）
成长武器引き継ぎ	500	继承成长型武器的数据
ガルド引き継ぎ	400	继承持有的金钱
GRADE引き継ぎ	20	继承持有的GRADE
パラメ－タ引き継ぎ	400	继承现有等级、数值、技能、术技、心灵构筑以及心灵构筑成长的灵武
ソ－マビルド初期化	200	将心灵构筑初期化，SBP全部还原
术技使用回数引継ぎ	60	继承术技使用回数
称号引き継ぎ	100	继承称号
ソ－マリンク引き継ぎ	20	继承ソ－マリンク等级
作战引き継ぎ	20	继承现有作战
レシピ引き継ぎ	100	继承现有食谱
料理レベル引き継ぎ	100	继承料理等级
キャラ使用回数引き継ぎ	20	继承角色战斗使用次数
アイテム所持数30个	100	道具最大所持数变为30
アイテム所持数60个	300	道具最大所持数变为60
アイテム所持数99个	1000	道具最大所持数变为99
获得经验值0.5	200	获得经验值为0.5倍
获得经验值2倍	400	获得经验值为2倍
获得经验值5倍	2000	获得经验值为5倍
获得ガルド2倍	400	获得金钱为2倍
获得GRADE2倍	200	获得GRADE为2倍
スピルゲ－ジ上升アップ	800	心灵槽上升率加快
アイテムドロップ率アップ	300	道具掉落率上升
レアアイテムドロップ率アップ	500	稀有道具掉落率上升
モンスタ－图鉴引き継ぎ	20	继承怪物图鉴
モンスタ－图鉴全开放	2500	解放全怪物图鉴
コレクタ－图鉴引き継ぎ	20	继承道具图鉴
コレクタ－图鉴全开放	2500	解放全道具图鉴
スキットプレイヤ－全开放	3000	解放可在シ－ブル村查看的全杂谈

主线攻略

※如果记忆卡内有体验版的存档，游戏开始就会自动获得**シング**、**ヒスイ**、**ガラド**和**ベリル**的泳装。如果有《无瑕传说R》的存档，那么调查**シ－ブル**村的海边左侧木箱闪光处，可以习得特技"魔神剑"，以及获得服装饰品"**コ－ダ**"（可以在菜单的**ステ－タス**一栏下装备）。

序

黑之月与白之月高悬的夜晚，一对兄妹奔走在森林中，他们正被神秘的女魔道士所追赶。来到海崖边，走投无路的两人被迫跳入巨浪之中……

在遥远的边境渔村希布鲁（**シ－ブル**），与祖父杰克斯（**ゼクス**）一起生活的少年辛格（**シング**），被祖父授予了反映心灵（**スピリア**）的神秘武具"灵武（**ソ－マ**）"。作为灵武使初出茅庐的他此时还不知道，与某个少女的相遇，将改变他原本平淡的一生……



希布鲁森林～宁静的渔村希布鲁

（シ－ブルの森～静かな鱼村シ－ブル）

剧情 祖父杰克斯为了给人看病离开了村子，留守在村子的辛格来到海边，发现有一名少女倒在海滩上。名为琥珀（コハク）的少女醒来后，发现她与哥哥寻找的杰克斯不在村里，就和辛格一路先行前往森林的祠堂，寻找杰克斯的另一件被祭祀起来的灵武。中途与琥珀的哥哥翡翠（ヒスイ）合流，一行人顺利取得了新的灵武。然而之前袭击兄妹的女魔道士茵卡洛兹（インカロ－ズ）再次出现，不仅击倒了琥珀，还准备下手杀死杰克斯的后继者辛格。危机时刻杰克斯出现舍身救助了辛格，自己却受了重伤。辛格爆发出神秘的力量击退茵卡洛兹，众人趁此机会逃回渔村。

杰克斯身受重伤，而琥珀的心灵被施以诅咒。辛格利用灵武的力量进行心灵连接（スピルリンク）潜入了琥珀的心灵迷宫（スピルメイズ），遇见了自称杰克斯的友人，名为莉琪雅（リチア）的少女。虽然莉琪雅竭力想要说明她与琥珀的关系，但听到茵卡洛兹之名而被愤怒冲昏头脑的辛格，其体内神秘的力量失控，将琥珀的心灵结晶（スピル－ン）击碎而使其分散至各地，现在琥珀心中只残留着温柔的感情。

埋葬了重伤不治的杰克斯，琥珀残留的心灵结晶指示出众人应该前往的方向。为了收集所有的结晶碎片，众人踏上了旅途。

流程 一开始出现在**シ－ブルの森**，前进两步后会有一场教学战斗，熟悉一下战斗操作。在存档点的路口往南走进入**静かな**渔村**シ－ブル**。剧情之后来到右侧海滩，靠近躺在地上的少女发生剧情。剧情后**コハク**同行，回到**シ－ブルの森**向东北方前进，中途与**ヒスイ**合流，来到

森林尽头的祠堂发生剧情，之后一路回到渔村。剧情后调查**コハク**，进入**コハクのスピルメイズ**。

コハクのスピルメイズ中一开始有一场剧情战斗，对手是两个杂兵**スポア**，注意不要被围攻就没有大问题。回收宝箱后通过传送阵进入第二张图发生剧情，回到渔村小屋。剧情之后来到村口与**ヒスイ**合流，进入大地图。向南走进入**川沿いの街キュノス**。

地图







宝箱

コハクのスピルメイズ	
1	アップルグミ×2
2	オレンジグミ

Check Point

1. 渔村**シ－ブル**里，调差右下角的狗可以获得硬币“**ナムコイン**”。硬币的收集关系到奖杯的获得，因此绝对不要错过；与左下角的老妇人对话可以接到支线任务，在道具店购买“**アップルグミ**”×2交给她，可以获得300G和“**ミックスグミ**”。另外和海滩右侧的大叔对话可以获得一个“**アップルグミ**”。
2. 如果有《无瑕传说R》的存档，那么调查**シ－ブル**村的海边左侧木箱闪光处，可以习得特技“**魔神剑**”，以及获得服装饰品“**コ－ダ**”（可以在菜单的**ステ－タス**一栏下装备）。
3. 进入**シ－ブルの森**后的杂谈“**コハクは……**”选项中，选择“**な、なんでもないよ！**”，可以增强**シング**与**コハク**的**ソ－マリンク**。
4. 出村前与少妇、道具店和防具店店主对话可以获得“**オレンジグミ**”、“**ライフボトル**”和“**アップルグミ**”。
5. 进入大地图后，沿着西南方向的海岸走可以找到地图道具“**ナムコイン**”；渔村南边的高台上有地图道具“**アップルグミ**×2”。地图道具的收集同样关系到奖杯的获得，因此绝对不要错过。

沿河街道丘诺斯～拉格斯钟乳洞

（川沿いの街キュノス～ラゴス钟乳洞）

剧情

来到沿河街道丘诺斯（川沿いの街キュノス），结识了搬运公司的社长伊妮丝（イネス），得知她正在销售灵武，而且似乎她也知道一些关于琥珀的情况。众人在这里打听到少女乌兰（ウラン）似乎得了心念病（デスピル病）的传闻，然而看到她生龙活虎地寻找失踪的天文学家尤克雷斯（ユ－クレス）的样子，不禁感到奇怪。一问之下才明白乌兰是装病想要吸引尤克雷斯的注意，但是尤克雷斯却在琥珀的心灵结晶掉落在这里的时候失踪了，这其中必然有着联系。

为了获得灵武，获得保护琥珀的力量，翡翠和辛格以自己的一生与伊妮丝签下了打工契约。接着众人前往拉格斯钟乳洞寻找尤克雷斯，但是尤克雷斯看到众人前来后显得非常害怕，逃向了洞窟深处，琥珀则在他身上感觉到自己的心灵碎片。进入尤克雷斯的心灵迷宫，驱除食梦之魔杰罗姆（ゼロム）之后，众人夺回了碎片，琥珀也找回了恐怖的感情。

回到丘诺斯，尤克雷斯与乌兰有情人终成眷属。众人在琥珀心灵的指引下，准备前往南边的交易之街亨泽拉（交易の街ヘンゼラ）。

流程

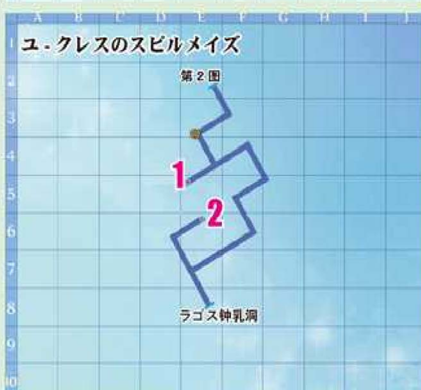
进入**川沿いの街キュノス**后发生剧情，之后前往西南边道具店附近发生剧情，接着进入东北角天文学者の家中发生剧情。之后**ヒスイ**加入队伍，记得设定下作战。靠近南侧的出口时，会获得“**おにぎりのレシピ**”，料理系统开放。从南侧出口离开进入大地图，往西侧前进即可来到**ラゴス**钟乳洞。

入口剧情之后，在深处靠近**ユ－クレス**，调查后进入**ユ－クレスのスピルメイズ**。第二图会遇到BOSS战，BOSS是**フィア－リリィ**，HP4800，弱雷属性，操控**シング**将其拖住，其余两个杂兵让**ヒスイ**一挑二也没问题。剧情后**コハク**取回“恐怖の**スピル－ン**”。回到**川沿いの街キュノス**，在天文学者的家门口发生剧情，接着在南边出口处发生与**イネス**的剧情，然后进入大地图，往南走准备进入黄昏の森。

地图







宝箱

川沿いの街キュノス	
1	ライフボトル×2
2	315ガルド
3	流星核※
4	オレンジグミ×3※
5	ナムコイン※
ラゴス钟乳洞	
1	亿年石笋（调查闪亮的地方）
2	ライフボトル×2
3	オレンジグミ×2
4	333ガルド
5	ナムコイン
ユ－クレスのスピルメイズ	
1	アイアンガ-ド
2	オレンジグミ

※：要完成不良中年的支线任务后才能获得，参见Check Point 5。

Check Point

1. **川沿いの街キュノス**中央鸭子图标处，与不良中年对话三次可以获得“**オレンジグミ**”；与东南角的女仆对话，可以用两枚硬币交换到“**ライフボトル**”×5；前往钟乳洞前再与**イネス**对话可以获得“**ライフボトル**”；前往钟乳洞前与**イネス**旁边的小女孩对话可以阅读故事。
2. 离开天文学者の家后的杂谈“**ねむり姫の绘本**”的选项随意选择也无影响；“双弓型**ソ－マ**入手”选项中选择“**援护を賴むよ！**”可以增强**シング**与**ヒスイ**的**ソ－マリンク**。
3. 从南侧出口离开**川沿いの街キュノス**后，往大地图西南方向前进，绕到钟乳洞背后走一圈可以找到地图道具“**ラベンダ－**”。另外一条西南方向的小路走到尽头可以找到地图道具“**ナムコイン**”。

4.钟乳洞的战斗结束后，回到川沿いの街キュノス，在道具店旁看到厨师帽发生剧情，获得“チョコバナナのレシピ”；与女仆下方的青年对话可以获得“パナシ－アボトル”。

5.可以前往交易の街ヘンゼラ后也不要先急着离开，完成川沿いの街キュノス的所有支线任务再走。首先前往北边的瀑布后面与妇人对话，完成一个支线。接着进入天文学者の家，与1F的ウラン对话获得“ベルベ－ヌ”，然后到2F与ユ－クレス对话，进行心灵连接可以完成第二个支线。离开后再次进入天文学者の家2F与ユ－クレス对话，然后与书物屋旁的ウラン对话，进行心灵连接可以完成第三个支线，并获得“ラベンダ－”。最后靠近租船屋旁发生剧情，与不良中年对话后进行心灵连接，击倒敌人后获得“アヒルチケット”，接着搭乘鸭子小船往西边前进，可以回收三个宝箱。回到租船屋后，将流星核让给商人即可完成最后的支线任务。

6.刚刚离开川沿いの街キュノス时，看过杂谈“望远镜”后，立刻返回天文学者の家与ユ－クレス对话会有一点小剧情。往大地图东边过桥后，前往川沿いの街キュノス的正东方尽头会有地图道具“盐”×6；往大地图东边过桥后，前往川沿いの街キュノス的东南方向的小山坡上有地图道具“チキン”×5。

黄昏森林～交易之街亨泽拉

（黄昏の森～交易の街ヘンゼラ）

剧情 前往交易之街亨泽拉必然要经过危险的黄昏森林。中途众人遇到了使用灵武二十年的大前辈加拉德（ガラド），他一眼便看穿侵蚀着琥珀的心念病是特殊的症状，为了帮助治疗琥珀而跟众人同行。而在之后众人被野兽袭击之时，巴雷亚教会结晶骑士团队长卡尔瑟多尼（カルセドニ－）救助了他们，并一同击退了强大的敌人。

来到交易之街亨泽拉，这里的居民和商人原本都是淳朴的人，不知为何最近总是开始怀疑别人，以及欺骗顾客。此时君临该街道的商人陈大人（チエン大人）找到众人，愿意提供与心念病相关的情报，作为交换，众人要保护他免遭任务失败而背叛的灵武使的袭击。话音未落，名为贝利露（ベリル）的灵武使直接找上门来，一口咬定陈大人为了骗取她的灵武设下圈套，使她成为宫廷画家的梦想破灭。加拉德察觉到贝利露可能被琥珀的“怀疑”心灵碎片附体，于是对其进行心灵连接。进入贝利露的心灵迷宫后，发现了贝利露隐藏在重重怀疑下，那颗想要信任别人的心。

取回心灵碎片后，贝利露恢复了正常，而突然出现的伊妮丝弥补了之前贝利露犯下的过失，让陈大人将她的灵武的所有权转让到了自己的头上。于是伊妮丝此时成为了辛格、翡翠和贝利露三人的债权人……回到宿屋后，正当辛格、翡翠与加拉德研究是否应该立刻将影响力如此强大的心灵碎片交还琥珀时，一名神秘少女，结晶骑士团的佩里德特（ペリドット）拐走了琥珀，要求众人以心灵碎片来交换，地点则定在了西北方向的格里姆山（グリム山）。

流程 离开川沿いの街キュノス，往南过桥后进入黄昏の森。在第三图过桥时发生剧情，ガラド加入队伍。第四图存档点下方会发生剧情，カルセドニ－暂时加入队伍，进入BOSS战。BOSS是グリムキガル，HP8500，弱光属性，耐火、暗属性。本战注意要勤于回复，BOSS会使用愤怒状态的攻击，注意看准进行反击。BOSS的镰刀也是一个单独的目标，可以考虑先将其击破。

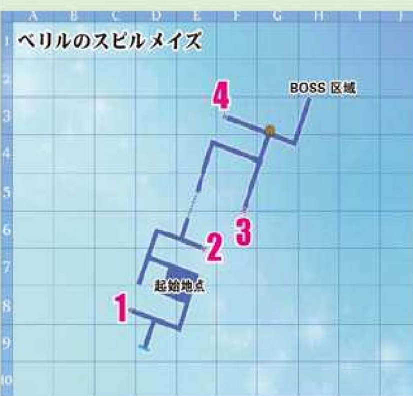
离开黄昏の森进入大地图，继续往南边前进可以来到交易の街ヘンゼラ。进入宿屋后与店主对话发生剧情，然后来到道具店旁发生剧情。剧情之后前往北边チエン大人の屋敷，然后前往西北边的仓库发生剧情，用心灵连接进入ベリルのスピルメイズ。

一路进入第三图展开BOSS战，BOSS是ダウトリトマ，HP9200，弱风属性，耐雷属性。先解决掉周围的杂兵，然后用ヒスイ的风魔法主攻就能轻松将其收拾掉。击破BOSS后剧情，众人取回“疑惑のスピル－ン”。回到宿屋发生剧情，コハク离队，ベリル加入队伍。众人准备前往西北边的グリム山。

地图







宝箱

黄昏の森	
1	アップルグミ ×3
2	ベレ－帽
3	オレンジグミ ×2
4	コンボシンプル
5	ミックスグミ
6	ダ－クマント
7	753 ガルド
8	ナムコイン
交易の街ヘンゼラ	
1	ナムコイン
2	500 ガルド
ベリルのスピルメイズ	
1	アップルグミ ×2
2	オレンジグミ ×2
3	ライフボトル ×2
4	クロスヘルム

Check Point

1.ガラド加入后的杂谈“一緒に来てくれる理由”的选项可以任意选择。击破グリムキガル后的杂谈“教会って?”选项选择“でも、すごく强かったよ”，可以提升ヒスイ与其他同伴的ソ－マリンク。

2.离开黄昏の森后东边山坡上的小屋里有宝箱，获得“ライフボトル”×2。

3.交易の街ヘンゼラ与入口处的妇人对话可以获得服装饰品“コック帽”；宿屋旁边的小道可以进入猪圈，与带着厨师帽的怪物对话获得“ホットチョコレ－トのレシピ”，调查猪获得“イカ”。

4.ベリル加入后，与仓库前的守门人对话获得“ダ－クボトル”；与广场下方的老爷子对话可以用“レモングミ”×5、或是“パイングミ”×5、又或是“グレ－プグミ”×2和“ピ－チグミ”×2交换道具；与广场上面的老妇人对话，可以用“火念石”、“水念石”、“地念石”、“风念石”、“光念石”、“雷念石”和“暗念石”交换道具。后两个支线任务现阶段还无法完成，不妨日后再来。

格里姆山～交易之街亨泽拉

（グリム山～交易の街ヘンゼラ）

剧情 在格里姆山上，琥珀在贝利露的计策下取回了“怀疑”的感情，脱离了佩里德特的掌控。击退佩里德特后，因为地盘崩坏，琥珀面临坠崖的危机，而辛格舍身的救助让琥珀“怀疑”的负面感情变为了“信赖”。

回到交易之街亨泽拉跟宿屋老板娘报了平安，接下来琥珀的心灵碎片指向奥尔多玛因大陆（オ－ルドマイン大陆）的帝都艾斯特雷加（帝都エストレ－ガ），为了乘船，众人先行前往南边的南盆伏罗库港（南ペンデロ－ク港）。

流程 进入大地图，往东边过桥后再折回西北边进入グリム山。此时追击连接（チエイスリンク）模式解禁。グリム山先走右边再走左边就宝箱回收来说比较方便，路上的拦路的巨石可以通过推落上一层的巨石来破坏。最上方看见存档点后将进入BOSS战区域，BOSS是ペリドット，HP14367，耐火属性，弱水属性。跟上一场BOSS战的打法比较类似，以ベリル的水属性魔法为主攻，再配合追击连接，可以打得非常轻松。

剧情后原路回到交易の街ヘンゼラ，ガラド获得称号“百战炼磨のオッサン”。进入宿屋后有剧情，接下来准备前往南ペンデロ－ク港，出大地图后往南走到底即可进入。

地图



宝箱

グリム山	
1	オレンジグミ×2
2	ミックスグミ
3	セ-ジ
4	ライフボトル×2
5	スリ-プハット
6	880ガルド

Check Point

1. 离开交易の街ヘンゼラ，往东边过桥后先向南边走一点点，在石块后面有地图道具“**ナムコイン**”。

2. 前往南**ペンデロ－ク**港之前记得先完成新追加的支线任务：与左上角仓库守门人对话完成支线任务一，获得2000G，**ガラド**获得称号“见守りし者”，**シング**与**ヒスイ**的**ソ－マリンク**增强；离开交易の街**ヘンゼラ**后再回来，书物屋前追加两个NPC，与其对话可以接受支线任务二，前往黄昏の森之前进行BOSS战的地方会有连续三场杂兵战，以玩家现在的战斗力来说应该毫无难度。战斗结束后自动回到交易の街**ヘンゼラ**，领取报酬1800G；前往防具店附近与主妇对话，选项随意选择，最后会获得“**サフラン**”×1。

南盆狄罗库港～西奥尔多玛因港～治愈之乡古斯

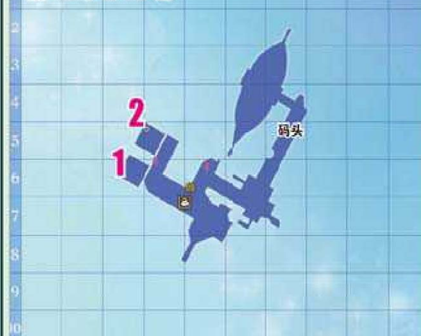
（南ペンデロ－ク港-西オ－ルドマイン港-愈しの乡グ－ス）

剧情 下船后踏上奥尔多玛因大陆，在前往帝都艾斯特雷加的路途中路过治愈之乡古斯（愈しの乡グ－ス）。众人在这里打听到，琥珀的“羞涩”感情碎片曾经掉落在这里引起了不小的事件，现在碎片已经被结晶骑士团所回收，而拯救村庄、回收碎片的人就是之前救助过众人的卡尔瑟多尼，诱拐琥珀的佩里德特和另一名骑士拜勒库斯（パイロクス）则是他的部下。为了调查琥珀的心灵结晶与世界上魔物活性化的关系，卡尔瑟多尼拒绝归还碎片，并带领部下返回帝都。为了在卡尔瑟多尼返回帝都前截下他们，突然出现在此地的伊妮丝以送信给帝都的加涅特（ガネット）为条件，为众人提供了一条近路安德尔坑道（アンデ－ル坑道）。

流程 在南**ペンデロ－ク**港与船员搭话即可出航（千万记得先完成这里的支线任务）。在西**オ－ルドマイン**港下船后进入大地图，一直往东走靠近愈しの乡－ス后发生剧情自动进入。

村里剧情结束后**コハク**和**ベリル**暂时离队，先与村长对话，然后与**サ－シャ**对话，接着进入女子浴室发生剧情。剧情之后前往村子西北方向，在深处发生剧情，众人以帮**イネス**送信为交换条件，得知赶往帝都的近道**アンデ－ル**坑道。

地图







宝箱

南ペンデロ－ク港	
1	ナムコイン
2	555 ガルド
西オ－ルドマイン港	
1	ナムコイン
2	913 ガルド
愈しの乡グ－ス	
1	ナムコイン
2	タマゴ ×3
3	ライフボトル ×2

Check Point

1. 南**ペンデロ－ク**港出航前与仓库前的守门人对话可以触发支线任务，在仓库中调查右侧摇晃的箱子即可完成，获得报酬600G。在西**オ－ルドマイン**港与西南方向的水手对话可以获得“**ライフボトル**”。

2. 西**オ－ルドマイン**港到达后，杂谈“**ヒスイの警告**”中选项选择“**ヒスイも气をつけなきゃね！**”可以提升**ヒスイ**与全员的**ソ－マリンク**。

3. 获得**イネス**的信件后，先完成村里的支线任务：首先在女子澡堂外面找到小孩子对话，然后追赶到村子东边梯子前与其再次对话，最后在村子西边与其对话，进行心灵连接即可完成支线任务一；与东北边的**サ－シャ**对话，可以完成支线任务二，获得“**タマゴ**”和服装饰品“**グ－スの花**”；将领队换成**ベリル**后在这里住宿，可以完成支线任务三，获得**ガラド**和**ベリル**的服装。另外与村长家里的老妇人对话可以获得“**カモミ－ル**”；再次与**イネス**对话可以获得“**ポイズンボトル**”；调查**イネス**下方的戴着厨师帽的石头，可以获得“**トウフステ－キのレシピ**”。

4. 获得**イネス**的信件后，在杂谈“**どんな奴なの？**”的选项中选择“**コハクに闻いてみてよ**”，会增强**コハク**与**ベリル**的**ソ－マリンク**；选择“**ヒスイに闻いてみてよ**”，会增强**ヒスイ**与**ベリル**的**ソ－マリンク**。

5. 接下来要去的**アンデ－ル**坑道有不少毒属性攻击的敌人，最好准备一些解毒道具或是防毒饰品。

6. 离开愈しの乡グ－ス后，在过桥前南边的海滩（グ－ス浜）处有支线任务，击倒杂兵后获得服装饰品“**オタオタ**”；与海滩左侧的大叔对话可以猜拳，胜利之后**ガラド**获得称号“**じゃんけんマスタ－**”（继续胜利每次获得“**アップルグミ**”×1）；向西边走会看到地图道具“**カモミ－ル**”；坑道入口附近可以获得地图道具“**ダイコン**”×3。

安德尔坑道～帝都艾斯特雷加

（アンデ－ル坑道～帝都エストレ－ガ）

剧情 穿越安德尔坑道，众人拦住了卡尔瑟多尼的前路。激烈的战斗之后，卡尔瑟多尼败下阵来，他承认辛格的实力与信念，交出了“羞涩”的感情碎片。

琥珀取回“羞涩”的感情后，众人来到了帝都艾斯特雷加。将信交给加涅特后，辛格一不小心又卷入了卡尔瑟多尼与帝国正规军之间的冲突，被当做捣乱分子给教会抓了起来。教会的最高责任者亚卡姆（ア－カム）是卡尔瑟多尼的父亲，同时也是辛格的祖父杰克斯的旧识。正当他想拉辛格加入结晶骑士团时，正规军的高层进入教会发生冲突，辛格趁乱得知了湖上之都夏鲁洛（湖上の都シャルロウ）爆发大规模心念病的情报，同时也看清了帝国高层们丑恶争权夺势的一面。

拒绝加入结晶骑士团的辛格被亚卡姆关了起来，不过在众人与加涅特的帮助下顺利逃出。逃亡过程中琥珀的心灵指向卡尔瑟多尼和湖上之都夏鲁洛两个方向，而偶然路过的伊妮丝也以灵武击倒了卡尔瑟多尼，帮助众人成功逃脱。被众人连累的伊妮丝不能继续在帝都经商，于是加入队伍管辖众人的行动。大家决定先前往帝都东北方向的湖上之都夏鲁洛。不过目击了琥珀心灵光芒的正规军高层也对她展开了逮捕计划。

流程 在坑道的第一图，与NPC对话可以获得“**ポイズンボトル**”。第二图一开始会解禁“**ソ－サラ－リング1**”，**ガラド**获得称号“便利なオッサン”，获得服装饰品“**ウインダム**”。一边用**ソ－サラ－リング**启动机关一边前进，来到第一个石板谜题前。这里的石板谜题是踩过的石板会从亮变暗或从暗变亮，要求玩家在不能后退的情况下，踩亮全部的石板。以下给出本迷宫所有石板谜题的解法：

第二图第一个谜题：踩上石板、上、右、右、下、下、左、左、上、上、右、下、下、右、上。

第二图第二个谜题：踩上石板、右、右、右、下、左、左、上、右、右、下、左、左、左、上、右、右。

第四图第一个谜题：踩上石板、右、右、下、左、下、右、右、上、上、左、左、左、下、下、右、右、上、上、左、左、下、下、左、上。

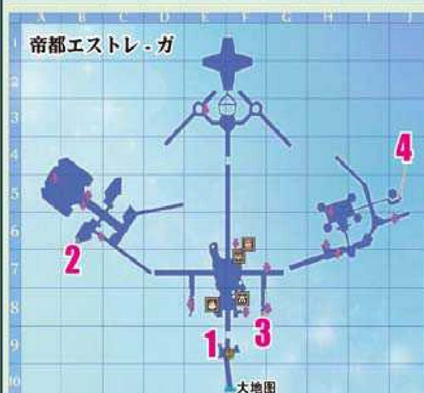
第四图第二个谜题：踩上石板、下、下、下、右、右、右、上、上、左、左、左、上、右、下、下、下、左、上、上、右、上、右、右、下、下、下、左、左、上、右、上。

第三图会有观看壁画的剧情，第四图存档后直接进入第五图开始 BOSS 战。BOSS 是カルセドニ－，HP20670，耐光属性，弱暗属性。虽然ベリル有对应的暗属性魔法，但由于カルセドニ－经常在空中战斗，因此这个地面魔法不太好命中。推荐战术还是シング和ガラド强行攻击破防，玩家操控シング的话可以稍慢一步上前，等カルセドニ－的连技打完露出大破绽后再有效率地破防。注意カルセドニ－的愤怒状态攻击速度极快，不太好反应过来。但是总的来说只要装备到位，本战不难打。击破 BOSS 后，获得“耻じらいのスビルーン”，同时心灵槽的最大等级上升至 2，灵武构筑突破 LV5 的限界。BOSS 战后从南侧的出口进入大地图，往东走可达帝都エストレ－ガ。

进入帝都エストレ－ガ，在中央商业街西南边小路尽头可以找到ガネット。往回走发生大段剧情，操纵シング调查房门后剧情自动进行，イネス加入队伍。接着前往东北方向的湖上の都シャルロウ。

地图





宝箱

アンデ－ル坑道	
1	オレンジグミ ×2
2	ライフボトル ×2
3	ハンティングベレット
4	ポイズンチャーム
5	ポイズンボトル ×2
6	ライフボトル ×2
7	ナムコイン
8	スチールガード
9	2200 ガルド

帝都エストレ－ガ	
1	1192 ガルド
2	ナムコイン
3	ミックスグミ
4	ハイホーリィボトル

Check Point

1. カルセドニ－击破后的杂谈“ケダモノ……”中，选择任意选项都会让シング与コハク的ソ－マリンク增强。
2. 坑道的南侧出口才是正确方向，但是先走北侧出口可以回收三个地图道具：北侧出口一开始左上方是“キノコ”×5；再一直向北走可以看到左右各有一个地图道具，左侧是“ナムコイン”，右侧是“ベルベ－ヌ”；南侧出口向东沿海可以看到一个地图道具“ナムコイン”。
3. 进入帝都后先把城镇中的四个宝箱全部搜刮掉，否则右侧的教会会在剧情后无法进入。与中央商业街进门后右下角的的商人对话，获得“イチゴ”；调查中央商业街右下角与宝箱排在一起的厨师帽宝箱，获得“イチゴアイスのレシピ”；与右侧教会区域右边守门的结晶骑士对话三次可以获得“ホ－リィボトル”；左侧帝国军区域里往本部前进被拦住三次后获得服装饰品“帝国旗”。逃亡剧情发生后，回到商业街与ガネット对话可以接到支线任务，前往坑道之前有壁画的房间发生剧情，然后返回帝都向ガネット报告即可完成，获得 100G。
4. 离开帝都后的杂谈“帝都の感想”中，选择“すつごく大きな街だった！”，增强ヒスイ与全员的ソ－マリンク，选择“なんだか寂しい街だった……”则增强シング与イネス的ソ－マリンク。
5. 离开帝都往大地图东边前进可以看到地图道具，获得“タマゴ”×4。
6. イネス加入后，从帝都西南方向的南オ－ルドマイン港可以乘船回到南ペンデロ－ク港，然后回到交易的街ヘンゼラ，在チエン大人的屋子左侧窗口会接到支线任务，用“亿年石笱”交换 1000G。回到静かな渔村シ－ブル，有大量支线任务，对话后可完成。在シ－ブルの森的祠堂处也有一点剧情。

湖上之都夏鲁洛～奥德特水门～湖上之都夏鲁洛

（湖上の都シャルロウ－オデット水门－湖上の都シャルロウ）

剧情 整个夏鲁洛都笼罩在悲伤的气氛中，毫无疑问是琥珀的心灵碎片带来的影响，幸好伊妮丝的交易对象，住在别庄的玛琳（マリン）幸免于难。根据玛琳的情报，街道上最悲伤的人应该是画家墨备（スミソナ）老师，因为他双目失明而无法再执起画笔。众人找到墨备老师，强行对其进行心灵连接，却发现墨备老师根本没有失明，只不过是江郎才尽的他害怕失去名誉和地位而自导自演的戏码。墨备老师被排除在外，玛琳再次提供情报，在她所居住的别庄工作的女仆嘉希缇（キャシティ）很有可能，她在一年前因事故失去未婚夫后就因悲伤而封闭了心灵。进行心灵连接后，嘉希缇道出她以前向主人玛琳吐露想要坚强活下去的心声时，忽然就变得非常悲伤起来。此时玛琳出现在众人身后，众人发现琥珀“悲伤”的心灵碎片就依附在她的体内，而因为她以前的遭遇太过悲惨，变得现在即使悲伤也不会留下眼泪。

陷入异常的玛琳想要开启奥德特水门，却没有想到位于街道上游的水门一旦开启将酿成惨剧。众人及时赶到水门，辛格跳下水坝救起了对自己的孤独命运感到绝望的玛琳。进行心灵连接后进入了玛琳的心灵迷宫，玛琳明知自己患上了心念病，却不肯交还心灵碎片，她固执地认为只有持有这个碎片，世界上的人才会明白她孤独的心声。

击破心灵迷宫中的杰罗姆，琥珀取回了“悲伤”的感情，玛琳也恢复了理智。送她回到别庄后，伊妮丝打听到由于在帝都起冲突的事件已经传开，自己公司送到娱乐都市尤莱奥（娱乐都市ユ－ライオ）的货物被扣押了。恰好琥珀的心灵碎片也指向同一个方向，众人便向着娱乐都市尤莱奥出发。而在众人离开后，卡尔瑟多尼、佩里德特和拜勒库斯进入了别庄，拜见玛琳，并称呼其为帕莱芭（パライバ），也就是世界帝国马库斯（マクス）第二代至上皇帝陛下……

流程 来到湖上の都シャルロウ，乘船进入第二图，在北边发生与マリン的剧情。进入西北角スミソナのアトリエ，剧情后对スミソナ进行心灵连接，杂兵战后再次剧情，ベリル获得称号“真实を知つた者”。接着前往北边的别庄发生剧情，对キャシティ进行心灵连接后有一场杂兵战。之后回到大地图，前往湖上の都シャルロウ西边的オデット水门。

地图







剧情之后イネス获得称号“KAIRIKIレディ”，然后对マリン进行心灵连接，进入マリンのスピルメイズ。第一图在上坡尽头处传送到第二图，第二图有很多小传送阵，注意参考地图回收宝箱。BOSS是サロ－ダリア，HP23640，弱水属性。本战先将两个助阵的法师系杂兵干掉就没什么难度了。剧情之后原路回到湖上の都シャルロウ的别庄，接下来的目的地是东边的娱乐都市ユ－ライオ。

宝箱

	湖上の都シャルロウ
1	モチモッチン粉×4
2	アクアマント
3	1300ガルド
4	ナムコイン
	オデット水门
1	ナムコイン
	マリンのスピルメイズ
1	500ガルド
2	アップルグミ×2
3	オレンジグミ×2
4	ラビットシンボル
5	1000ガルド
6	ミックスグミ
7	800ガルド
8	ホワイトクローク
9	ライフボトル×2
10	セボリ－

Check Point

1. 进入湖上の都シャルロウ后，在第一图上层右侧的老爷爷那里可以接到“黄金の钟”的大后期支线任务；调查老爷爷旁边的厨师帽可以获得“ポテトサラダのレシピ”；与第一图港口左侧的少年对话获得“ライフボトル”×1；与第二图东南角的女性对话获得“チョコレ－ト”×1；与第二图左上的マリン对话获得“ミックスグミ”×1。

2. 湖上の都シャルロウ的剧情全部结束后，杂谈“悲しみの忘却”中选择“忘れるのはかわいそうだ”可以提升イネス与シング的ソ－マリンク；杂谈“この償いは……”中选择“スピリアで拂います！”可以提升イネス与シング的ソ－マリンク。

3. 湖上の都シャルロウ的剧情全部结束后，回到湖上の都シャルロウ，通过第一图上方的桥会触发支线任务一，看完剧情即可结束；将第二图的书物屋两侧的书全部看完，即可触发连续支线任务二“禁じられた历史书”；与别庄的アレク对话，心灵连接后完成任务，获得“ヘッドドレス”。

4. 离开湖上の都シャルロウ后往东边前进，水池后面有地图道具“セ－ジ”；娱乐都市ユ－ライオ的东南方向的小山坡上有地图道具“ライフボトル”×2。

娱乐都市尤莱奥～勇者之塔克洛斯王～娱乐都市尤莱奥

（娱乐都市ユ－ライオ－勇者の塔キングクロス－娱乐都市ユ－ライオ）

剧情 来到娱乐都市尤莱奥，发现这里正在举办“勇气”竞技大会。而整个都市的人看起来都热血沸腾，众人怀疑这又是琥珀心灵碎片的影响。来到竞技场，发现心灵碎片被镶嵌在竞技大会的奖杯上，众人决定参赛拿到冠军后夺回心灵碎片，辛格也跟翡翠较劲，竞争谁能获得冠军，展现自己的“勇气”。通过预选之后，上一届竞技大会的优胜者亚梅斯（ア－メス）登场，这个娇情的花花公子竟然在大庭广众之下向琥珀搭讪，彻底惹恼了辛格和翡翠。辛格与翡翠分头行动，各自坚定了要拿到冠军的决心。

来到本选的会场勇者之塔克洛斯王，辛格与翡翠气势冲冲地杀了进去，伊妮丝下了全财产赌辛格和翡翠胜利，也跟了进去，琥珀担心两人的安危也随后跟进去，加拉德和贝利露也不得已紧随其后保护琥珀。众人好不容易攀登到顶端，发现亚梅斯竟然轻松地搭乘飞行船上至塔顶。等待其他参赛者疲劳地爬至塔顶后将其击败就是他的卑鄙战术，而且还擅自将自己的参赛搭档改为琥珀。愤怒的众人将其痛扁一顿，亚梅斯眼见大势已去，散布引诱魔物的粉尘后赶紧逃走了。正当辛格和翡翠在为冠军所属而打得两败俱伤时，魔物袭击而来，众人均分身乏术。危急时刻，琥珀取回了奖杯上的“勇气”之心，救下了两人。辛格与翡翠面对琥珀真正的“勇气”感到羞愧而认负，而琥珀就顺理成章成为了大会的冠军。下全财产赌辛格和翡翠胜利的伊妮丝立刻变得身无分文……原本想着至少还有一亿赏金，但是大会发现亚梅斯将搭档更换成琥珀是在报名截止以后的事，因此优胜也变得无效，赏金自然也泡汤了。

琥珀在心灵尚未复原的情况下使用灵武而虚弱倒下，众人在旅店里照顾她，辛格陪着贝利露到竞技场画画。然而女魔道士茵卡洛兹突然出现在两人面前，并要对贝利露痛下杀手。辛格再次爆发出以前那股神秘的力量，击退了茵卡洛兹。看到竞技场发生爆炸，旅馆的众人也赶到此处，正好遇上同样因为爆炸而赶来的帝国正规军，而琥珀的另一块心灵碎片就在领头少将科内鲁宾（コ－ネルピン）的身上。科内鲁宾正在研究琥珀心灵结晶碎片的秘密，并透露出他们对心念病的研究成果，称心念病就是因为杰罗姆对心灵的侵蚀和破坏而引发的。他想以杰罗姆的来源情报交换琥珀，被众人拒绝，便派出帝国军凭依兵进行抢夺。失败后听闻结晶骑士也正在前来此地，便先行撤退了。为了追赶科内鲁宾夺回碎片，众人要前往西南方向的帝国军基地利古纳特鲁驻地（リグナトル驻屯地）。因为失去心灵碎片影响而清醒过来的亚梅斯为了表达自己的歉意，为众人提供了飞行船。

流程 进入娱乐都市ユ－ライオ后，前往第二图西北边的竞技场，进入右边的房间触发剧情。接下来在竞技场右侧的柜台报名参赛，从ガラド、ベリル、イネス三人中选择一人组队。两场杂兵战后发生剧情，ヒスイ与其搭档暂时离队。剩余人员前往东边的勇者の塔キングクロス。

进入勇者の塔キングクロス后队伍合流，塔中的机关只有一种回转版，调查后能够通过回转形成新的道路，不过一定要调查可以触碰到的一面才行，而且回转后板子不能撞到墙。第三层回收硬币的路线已经标注在地图上，玩家可以参考查看。第四层就是BOSS战，BOSS是ア－メス，HP25443，弱地属性，ベリル和ガラド的地属性攻击会有抢眼表现。击倒BOSS后剧情，获得“勇气のスピル－ン”，コハク正式加入队伍，イネス获得称号“一文なし”，コハク获得称号“ブレイブハ－ト”，ベリル获得称号“ラッキ－ガ－ル”。

回到娱乐都市ユ－ライオ后，进入宿屋住宿后发生剧情，シング和ベリル单独行动。前往斗技场右侧观众席后发生剧情，之后会有一场对帝国军凭依兵的杂兵战。此战开战前コハク加入队伍，要派上场的话记得先进行灵武构筑和战术设置。战斗结束后前往第二图东北方向的飞行船搭乘场，与ア－メス对话搭船。

地图







宝箱

	娱乐都市ユ－ライオ
1	ナムコイン
2	1549ガルド（宿屋二层房间阳台右侧）
	勇者の塔キングクロス
1	オレンジグミ×2
2	アップルグミ×2
3	ライフボトル×3
4	フェザ－ハット
5	ミックスグミ×1
6	ウィンドマント
7	オレンジグミ×2
8	ナムコイン
9	レッドセボリ－※
10	5963ガルド※

※由于最上层会自动进入BOSS战，因此要回收这两个宝箱，需要之后再攀登一次。

Check Point

1. 娱乐都市ユ－ライオ中，与第一图入口左侧的娱乐店员对话，获得“リキュ－ルボトル”；调查第一图巨大白色兔子装饰后面的行李厨师帽，获得“とりめしのレシピ”；与第二图打靶场前坐在长椅上的男性对话，选择“はい”可以获得500G。

2. アーメス登场情节后，调查地面的玫瑰可以获得服装饰品“バラの发饰り”。
3. 大地图上勇者の塔キングクロス的正南边可以看到地图道具，获得“ナムコイン”；旁边的海滩(渚の修行场)看完剧情后可以获得服装“青春！运动少女”。
4. 进入勇者の塔キングクロス后，杂谈“暴走する男たち”中选择“そんなの闻こえないね！”可以提升コハク与ベリル的ソーマリンク。
5. 攻略完勇者の塔キングクロス，回到娱乐都市ユーライオ后，与宿屋左侧露店的店员对话可以获得“セージ”；与都市入口处花坛右上方坐着的观光客对话获得“ホーリイボトル”；
6. 发展到搭乘飞行船的剧情时，杂谈“インカローズの恐怖”中选择“あいつは仇だッ！”可以提升ベリル与全员的ソーマリンク，选择“イネスも知ってたのか？”可以提升ヒスイ与イネス的ソーマリンク。
7. 发展到搭乘飞行船的剧情时，先将这里的支线任务全部清理一下：在宿屋换ガラド为领队，与大堂红色的兔女郎对话会获得服装饰品“うさみみ”，将其装备上之后再次与她对话，ガラド会获得称号“ウサミミの似合う男”；与大堂里侧的男性NPC对话，选择“见ていく”，可以看到舞台表演；与上层的女仆对话，选择“はい”，然后进入洗澡间调查下方的盖子，获得报酬2000G；前往第二图东北侧的飞行船搭乘场，与老爷爷对话，依次选择“はい”、“あの塔、高すぎ！”、“塔を建てた人だから？”、“塔を建てた职人さん？”、“ビバ！职人さん！”和“それは、一体……”，可以获得“カモミール”；前往第二图中央的观览车搭乘场，与售票员对话，选择女性同伴与シング一起搭乘观览车可以增加相互之间的ソーマリンク，观览车可以多次搭乘；前往第二图北侧的咖啡杯游乐场，与售票员对话，选择任意同伴与シング一起搭乘，可以增加相互之间的ソーマリンク，咖啡杯同样可以多次搭乘；前往斗技场，与左上角的工作人员对话可以玩打气球的小游戏(关系到奖杯的获得)。接下来前往勇者の塔キングクロス，攀至顶层与男性对话，选择“はい”可以获得“タリスマン”(记得回收顶层的宝箱)。

利古纳特鲁驻地～德兹莫亚后街

（リグナトル驻屯地~ドーズモア里街道）

剧情 看见亚梅斯在教会面前包庇众人的一幕，大家都放下了对他的戒心。然而在飞行船上，亚梅斯为了赏金，还是给众人下药并将他们交给了正规军。除了假装中了药效的伊妮丝以外，其他人都被关进了利古纳特鲁驻地的牢狱中。少将科内鲁宾作为让众人吐露心灵结晶秘密的交换条件，告诉了众人关于“石之时代”制作了灵武、思念术以及守护机士的超文明的情报，还让他们看到了军方回收的蓝色守护机士。科内鲁宾因急事离去之后，伊妮丝侵入驻地救出了众人。众人来到基地深处，看到了军方将杰罗姆凭依于人体的装置，通过杰罗姆来增大的特定的感情，可以让被凭依的人战斗力急速提升，也就是制造患有心念病的狂战士。这是科内鲁宾用来准备对教会宣战时，对付结晶骑士的杀手锏。对此善行感到愤怒的众人将科内鲁宾痛扁一顿后拿回了“愤怒”的心灵碎片，但却被已经苏醒的大量凭依兵包围。危急时刻蓝色守护机士出现，开始与凭依兵作战，原来琥珀之前看到他时情不自禁念出的印象中的诗句，竟然成功将其启动，并让其视琥珀为最优先保护目标。混乱之下伊妮丝与琥珀回收了掉落的愤怒结晶，趁着蓝色守护机士吸引住敌人的机会，与众人分头逃离出去。

为了在帝都与伊妮丝和琥珀汇合，众人要穿过德兹莫亚后街的森林。中途一直在搜索琥珀的蓝色守护机士昆扎特(クンツァイト)也加入了队伍同行，他的真正目标似乎是称其为主人的、辛格曾经在琥珀心灵中遇到的少女莉琪雅。

流程 剧情后全员离队，调查顶部的蓝色守护机士，然后全员归队开始行动。第一图有上、中、下三层，回收中、下层的宝箱后从下层的A口行进(现阶段上、中层没有宝箱回收而且是循环路，没必要去)进入第二图。第二图往上走，会有纹章谜题，用ソサーラーリング射击房门前的装置，开启后才能进入房间。这个谜题的原理是踩上一个格子，其相邻的上下左右四个格子会点亮或熄灭，只要将全部格子点亮即视为完成。将格子编号后如有图：

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

下层三个机关解除后会自动出现最后的机关，而切换场景后纹章的排序会复原。以下是所有机关的解法：

左侧机关的解法是：

8→7→8→14

中央机关的解法是：

1→16→15→8→3→5

右侧机关的解法是：

1→5→9→13→16→12→8→4

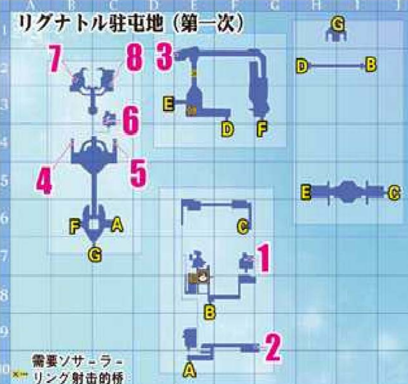
最后机关的解法是：

13→9→10→6→7→3→4→1→16→15→8→3→5

将最后机关解开后进入上层房间发生剧情，强制战斗后离开房间发生剧情，从F口进入第三图，回收宝箱后用ソサーラーリング放下板桥，然后从E口来到最顶端发生BOSS战。BOSS是コーネルピン，HP31948，弱火属性，耐地属性，用火属性攻击居多的琥珀会比较好打。コーネルピン的攻击欲望极强，会用长时间的物理攻击一直追着众人打。这里推荐シング上去防御，等他攻击结束后露出大破绽再打，或者是等待法师角色以魔法破防。BOSS击破后发生剧情，之后回到大地图，往西边进入ドーズモア里街道。

ドーズモア里街道的敌人多用麻痹攻击，购买一些首饰和回复道具比较保险。准备完成后与道具店的男性对话可以出发，之后发生剧情，蓝色守护机士クンツァイト加入。靠近矿石后发生剧情，获得ソサーラーリング2，可以发出强力冲击击碎矿石。这个迷宫里看见拦路的树木就用ソサーラーリング1烧掉，看见矿石就用ソサーラーリング2击碎，中途无法击碎的矿石，就先把周边稍微显出紫色的矿石击碎。离开森林后，往西北前往帝都エストレーガ。

地图





宝箱

リグナトル驻屯地	
1	フェザーローブ
2	2500ガルド
3	パイングミ
4	ナイトガード
5	アースマント
6	メンタルシンボル
7	レモングミ ×1
8	パイングミ ×1
ドーズモア里街道	
1	パラライチャーム
2	パラライボトル ×3
3	グリーンベレー（宝箱怪）
4	パイングミ

Check Point

1. 在驻地开始自由活动后的杂谈“悪い考え”中选择“あの人形は高く卖れそうだとか”可以提升イネス与ベリル的ソーマリンク。逃离驻地后的杂谈“コハクが心配”中选择“イネスが一绪だし、心配ないよ”可以提升ベリル与全员、シング与ヒスイ的ソーマリンク。
2. 进入ドーズモア里街道后，与行商人对话获得“パラライボトル”；与シンディ对话获得服装饰品“メガネ”。
3. 中途クンツァイト加入并获得称号“冷彻な机械人”后，杂谈“妹が欲しい”中选择“やっぱり、コハクもかわいかったの？”，可以提升シング与ヒスイ的ソーマリンク。

帝都艾斯特雷加～帝都地下水道

（帝都エストレーガ~帝都地下水道）

剧情 众人在帝都汇合后，与恰巧在此的卡尔瑟多尼和其部下拜勒库斯起了冲突。卡尔瑟多尼夺走了琥珀的“愤怒”结晶，却因为无法抑制对介入仲裁的皇帝帕莱芭，也就是玛琳的感情，让“愤怒”结晶附身，心灵陷入暴走，并波及到了帕莱芭。辛格一行对其进行心灵连接，击败早一步进入心灵迷宫的拜勒库斯，回收了“愤怒”的结晶碎片。昆扎特要对其下杀手时，被卡尔瑟多尼早已持有的另一块琥珀的心灵碎片增幅的力量所阻止，原来卡尔瑟多尼是

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

为了保护小时候遭遇不幸命运的帕莱芭，才发誓要让自己变强，而在不知不觉中却钻进了牛角尖，变得只用力量来解决问题。

回到外界，琥珀取回了“愤怒”的感情。而因为伤到皇帝帕莱芭，卡尔瑟多尼被冠以第一级叛国罪。在军部与教会即将展开全面战争的时候，卡尔瑟多尼如果被军部抓捕，必定成为政治上的道具。拜勒库斯扛起虚弱的卡尔瑟多尼逃走，辛格一行人也被军部认出来，帝都立刻进入全城封锁状态。众人借助加涅特的手段，从帝都地下水道中逃出。然而他们并不知道，加涅特与军部高层和女魔道士茵卡洛兹在背后尚有着勾结……

离开地下水道后，昆扎特要求辛格说明琥珀心灵结晶破碎的原因。而听闻是辛格错手将其破坏之际，立刻愤怒得要将其杀掉。众人联手制住昆扎特后，取回大部分感情的琥珀坦白道，破坏自己心灵的其实是她自己与莉琪雅。莉琪雅是很久以前就一直住在琥珀心灵中，只有心灵结晶存在的古代结晶人少女，琥珀就是接受了她的请求，才踏上阻止心念病的旅途。但是莉琪雅却有着女魔道士茵卡洛兹这样的敌人。琥珀与莉琪雅约定好，要是被茵卡洛兹抓住，就让莉琪雅打碎自己的心灵结晶，让其飞散出去逃离茵卡洛兹的掌控。之前因为失去了感情所以不能很好表达出来，而找回大部分感情后又害怕大家讨厌她，所以琥珀才一直不敢说出真相，但事实证明这完全是杞人忧天，大家都爱着琥珀而不会在意这种事。昆扎特判断情报属实后，承认琥珀的意志为莉琪雅的意志，正式成为了大家的同伴。现在大家的目标是前往桥上圣都普兰斯路（桥上圣都プランスール），取回卡尔瑟多尼身上的碎片。

流程 进入帝都后，**クンツアイト**获得称号“**作り物のスピリア**”。大段剧情后，调查**カルセドニ**－进行心灵连接，进入**カルセドニ－のスピルメイズ**。进入后**ガラド**获得称号“**かけひき上手**”。这个迷宫的特点是有单方面传送阵，很容易走半天后被传回原地。第一图回收左上角和右下角的宝箱，然后从D口回收宝箱后，从上方的A口可以进入第二图。第二图的路线比较清晰，没有难点。存档后进入第三图BOSS战，**BOSS是バイロクス，HP36352，弱地属性，**让**ガラド**上场会好打一些。击倒后获得“**怒りのスピル－ン**”。大段剧情之后前往之前便利屋**ガネット**所在的地方触发剧情，然后前往军部本部入口处发生剧情，自动进入帝都地下水道。

地下水道中央的水位条件装置，第一次在剧情中由**ガラド**弄成斜方向，然后玩家自己往西南方向走到对岸，然后再将其弄回正方向即可离开地下水道。出口处下方有个存档点，存档后离开地下水道就会发生BOSS战。**BOSS是クンツアイト，HP42052，弱光属性，耐暗属性。**他在近身的时候有一套非常伤的连技，因此本战一定要注意回复，HP下了40%就比较危险了。击败他后**ヒスイ**获得称号“**学习しない男**”，**クンツアイト**获得称号“**おしかけ护卫**”。进入大地图后往东北前进，进入**シエヘラ**砂漠。

地图





宝箱

カルセドニ－のスピルメイズ	
1	アップルグミ ×2
2	ミックスグミ ×2
3	ハイホ－リィボトル ×2
4	オレンジグミ ×2
5	ライフボトル ×3
6	ポイズンチェック

帝都地下水道	
1	ホ－リィボトル ×2
2	2750 ガルド
3	ブル－リボン

Check Point

1. 进行心灵连接前，在宿屋住宿可以提升**シング**与**ヒスイ**、**クンツアイト**与**ガラド**的**ソ－マリンク**；调查左边军部区域桥上的稻草人厨师帽，可以获得“**ステ－キのレシピ**”。
2. 寻找**ガネット**前，杂谈“手配书**の**内容”中选择“**じゃあ、ベリルが読んでよ**”，可以提升**コハク**与**イネス**、**コハク**与**ベリル**、**イネス**与**ベリル**的**ソ－マリンク**。
3. 离开地下水道后，杂谈“结晶人**の**特性”中选择“**エメラルドの发なんだよね？**”，可以提升**イネス**与**クンツアイト**的**ソ－マリンク**；杂谈“**コハク**、怒る”中选择“理由**を**闻**いてみる**”，可以提升**コハク**与**ヒスイ**的**ソ－マリンク**。
4. 大地图**シエヘラ**砂漠南边的休憩小屋中有一个“**ナムコイン**”。

谢赫拉砂漠

（シエヘラ砂漠）

剧情 一直以来莉琪雅仅靠心灵的力量来封印食梦之魔杰罗姆，而这已经到了极限，因此才拜托琥珀找到她真正的身体，只有这样才能真正解决杰罗姆的危害。只要找齐了琥珀的心灵碎片，就能让莉琪雅重新出现，才有可能彻底封印杰罗姆。辛格再次坚定了自己帮助琥珀的决心，此时灵武的光芒将两人的心灵连接了起来，而这道光芒的意义，就是灵武真正的能力——连接心灵的力量。而众人在出口处击倒了袭击旅客的大沙虫，发现其体内竟然有琥珀的心灵碎片“喜悦”，真是出乎意料的收获。

流程 进入**シエヘラ**砂漠后第二图发生剧情，**シング**与**コハク**单独行动。进入第三图后**コハク**离队，**シング**单独行动。进入第四图后发生剧情，**コハク**归队。途中灰色的仙人掌用蓝色的“**エナジ－ブロウ**”破坏可以获得道具。第五图存档后即将面对BOSS战，同伴们也在此时合流。**BOSS是サンドワ－ム，HP48870，弱水属性，耐地属性。**本战难度不高，只要贴住BOSS打，小心它的愤怒反击就行。离开**シエヘラ**砂漠后向北前往桥上圣都**プランス－ル**。

地图



宝箱

シエヘラ砂漠	
1	オレンジリボン
2	パイングミ
3	スト－ンチャ－ム
4	スト－ンボトル ×3
5	ブリガンディ
6	ナムコイン
7	ライフボトル ×3
8	ナムコイン
9	パイングミ ※
10	リキュ－ルボトル ×2※
11	トリ－ト ※
12	レモングミ ※

※9 ~ 12 需要先击倒流沙里的沙虫才能获得。

Check Point

1. 沙漠里石化系敌人很多，一定要准备好石化解除药和防御饰品。与行商人对话可以获得“**スト－ンボトル**”。
2. 进入沙漠后的杂谈“遭难1”中选择“**正确な情报を、もっと教えてよ！**”可以提升**ヒスイ**与**クンツアイト**的**ソ－マリンク**；杂谈“遭难2”中选择“**别に、いいんじゃないかな？**”可以提升**イネス**与**ベリル**的**ソ－マリンク**；到达出口绿洲处后，杂谈“**ステキ机能**”中选择“**やってもらいなよ！**”可以提升**コハク**与**クンツアイト**的**ソ－マリンク**。
3. 到达出口绿洲处后，调查绿洲选择“**水浴びをする**”，可以提升女性角色的**ソ－マリンク**；与下方的厨师帽对话可以获得“**野菜炒めのレシピ**”；与冒险家对话，进行心灵连接，然后回到第四图（有很多灰色仙人掌的图），用**ソサ－ラ－リング**2击破左下角水池上方的岩石顺路上去，然后调查左侧的动物遗骨就会出现宝箱，输入密码“AIFREAD”即可获得“**スト－ンチェック**”。
4. 进入桥上圣都**プランス－ル**之前，其东南方向树丛后面有地图道具“**ナムコイン**”。

圣都普兰斯路～桑特克斯大圣堂～圣都普兰斯路

（桥上圣都プランスール-サンテクス大圣堂-桥上圣都プランスール）

剧情 教会的人都在警戒着军队的攻击，将大多数战力集中在门前，因此圣都内部反而守备薄弱。先到一步的卡尔瑟多尼小队对众人发起了决斗的邀约，在桑特克斯大圣堂（サンテクス大圣堂）的最上阶，赌上琥珀的心灵碎片和秘密一决胜负。

几番辛苦终于决出胜负，琥珀取回了"梦想"的感情碎片。此时军部带领着十万大军大举攻来，其中还有不少教会完全不知情的凭依兵。卡尔瑟多尼放走了辛格一行，作为教会的结晶骑士前往御敌。然而因为内奸打开城门，凭依兵们冲进了城镇大杀四方。卡尔瑟多尼无视教会召集集合防御大圣堂的命令，拜托辛格一行一起协力救助城里的无辜居民。

在救助居民的过程中，众人目睹了凭依兵被杰罗姆噬尽心灵，而变成石像的"白化"状态。但为时已晚，军部攻破了教会的最后防线大圣堂，逼迫教会全面降服。卡尔瑟多尼因伤害到帕莱芭而点燃战争的导火索一事感到愧疚，想要投降军部做个了断，却被佩里德特和拜勒库斯打晕过去。佩里德特和拜勒库斯委托辛格一行人带走队长，自己投降了军部。苏醒过来的卡尔瑟多尼和众人一起同行逃离了圣都，并发誓总有一天要救出两人。接下来琥珀的心灵碎片指向西方，众人决定先前去回收最后一块碎片。

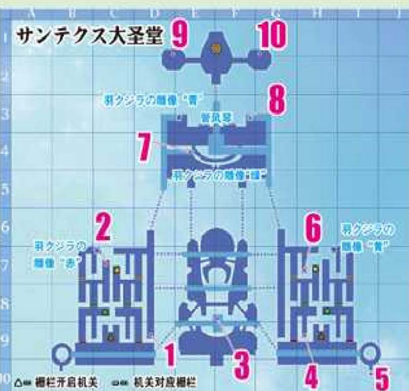
进入圣都立刻有一场对凭依兵的杂兵战。之后靠近大门发生剧情，**イネス**获得称号"演技派？"。来到城镇右上角的孤儿院前发生剧情，接着前往左上角的サンテクス大圣堂。

流程 **サンテクス**大圣堂的攻略方法是收集"赤"、"绿"、"黄"、"青"四种颜色的"羽クジラの雕像"，然后按照以上顺序镶嵌在底层北部管风琴上，就能打开BOSS房间的门。左右两侧的区域则通过不断调整开关切换开启关闭的栅栏来前进，总体来说难度不高。存档点之后就是BOSS战，BOSS是**カルセドニ**、**ペリドット**和**バイロクス**三人小队，**カルセドニ**-HP21882，耐光属性，弱暗属性；**ペリドット** HP15193，耐火属性，弱水属性；**バイロクス** HP21751，弱地属性。这一战毫无疑问是至今为止最难的一场战斗，三个人的攻击相辅相成不说，**カルセドニ**在心灵疾驱状态下还能使用秘奥义秒杀我方角色，因此一定要先行解决其余两人，不要吝啬回复道具。建议先从体力最少的**ペリドット**下手。战斗结束后获得"梦のスピルーン"。

之后全员来到圣都大门处发生剧情，全员**ソ－マリンク**大幅提升，再前往孤儿院门前发生强制战斗。战斗结束后前往大圣堂下方的海滩发生剧情。然后与孤儿院门前的孩子们对话，逃出圣都。**カルセドニ**－加入队伍，心灵槽最大等级上升至3，全员习得秘奥义。之后往西边前往**西マ－キス港**。

地图





宝箱

桥上圣都プランスール	
1	ナムコイン
サンテクス大圣堂	
1	レモングミ x2
2	ホ－リィボトル x3
3	ホワイトリボン
4	カモミ－ル
5	3100ガルド
6	4400ガルド
7	マインドリング
8	ホ－リィシンボル
9	ナムコイン
10	ライフボトル x3

Check Point

1. 进入圣都后，杂谈"本当の**ウソ**"中选择"**イネスは平気なの?**"可以提升**シング**与**イネス**的ソ－マリンク；在门口盘问剧情发生的图中，通过螺旋阶梯走到最高层的桥上，可以看到**コハク**和**ベリル**的小剧情；与防具店左侧的老婆婆对话，可以获得"**マインドリング**"；与老婆婆左侧的八百屋对话获得"**ニンジン**"；调查东北角尽头的咖啡杯厨师帽，可以获得"**大根とイカの煮物のレシピ**"。
2. 军部袭击剧情发生后，杂谈"歪む世界"中，选择"**イネスにたずねる**"可以提升**イネス**与全员的ソ－マリンク，选择"**クンツァイトにたずねる**"可以提升**クンツァイト**与**シング**的ソ－マリンク。在宿屋2楼与老医师对话可以获得"**レモングミ**"；与孤儿院前的**ペリドット**对话可以获得"**ホ－リィボトル**"。
3. 逃离圣都后，杂谈"心强い"中选择"**水くさいこと言うなよ!**"可以提升**シング**与**カルセドニ**－的ソ－マリンク。往东边走到尽头可以获得地图道具"**イチゴ**"×5；圣都西北方向的高低后面可以获得地图道具"**ナムコイン**"。

西马齐斯港～南盆狄罗库港～交易之街亨泽拉

（西マ－キス港-南ペンデロ－ク港-交易の街ヘンゼラ）

剧情 来到西马齐斯港搭船的众人遇到了加涅特，想要搭个他的顺风船。然而趁机抓走琥珀的加涅特露出了其真面目——帝国军特务部队司令，大佐席尔巴（シルバ）。他一直指挥着为帝国军特务部队少佐的伊妮丝诱导众人的行动，然后想要利用莉琪雅的力量控制杰罗姆，对军队和教会相互冲突的腐败世界进行"肃清"和"再生"。接着帝国军特务部队的大尉史特力加（ストリ－ガウ）和女魔道士茵卡洛兹也陆续登场，形势急转直下，贝利露赶紧用转移魔法掩护众人逃走，接到抹杀命令的伊妮丝追赶上去，而持有琥珀的最后一块心灵碎片的席尔巴则下令带着琥珀前往利古纳特鲁驻地。

为了帮助被帝国夺走一切的，最爱的席尔巴实施复仇目的，伊妮丝不惜背叛众人。但是伊妮丝的灵武上并没有赋予心灵的力量，可见她并不是真心要杀掉大家。将其制服后，辛格的心灵和伊妮丝的心灵也通过灵武连接了起来，伊妮丝感受到辛格的真挚，于是重新加入队伍，要用正确的方式去拯救席尔巴的心灵。众人决定先前往交易之街亨泽拉找到陈大人，然后以他的商贸门路潜入利古纳特鲁驻地。

陈大人被辛格的真挚所打动，决定信任众人的力量。他为大家准备了专门的船只，众人为了入侵盘查严密的利古纳特鲁驻地，借用伊妮丝的毒药进入假死状态，这也是大家对伊妮丝的信任。

流程 进入**西マ－キス港**，靠近船以后发生剧情，**コハク**与**イネス**暂时离队。与上方仓库中的NPC对话，然后再靠近船就会发生强制二连战，后一场是对**イネス**的BOSS战，**イネス** HP44000，耐水属性，弱雷属性。本战不算难打，惟一要注意**イネス**心灵疾驱状态下的秘奥义，包括本战以后面对有秘奥义的BOSS，最好都在其发动心灵疾驱后，将所有队员设定为防守作战，并且一直保持远距离。战后**イネス**归队，并获得称号"特务部队少佐"和"**ソ－マリンカ－**"。与船长对话搭船。

到达**南ペンデロ－ク**港后直接前往交易の街ヘンゼラ，在**チェン**大人的办公室前发生剧情，然后回到南**ペンデロ－ク**港，在港口发生剧情，获得"**船の权利书**"。与船长对话后出航前往**リグナトル**驻屯地，剧情后**ガラド**获得称号"**信じるオッサン**"。

地图



宝箱

西マ－キス港	
1	ナムコイン
2	マグロ ×3

Check Point

1. 进入西マ－**キス**港后，与左上角仓库旁边的女性对话，在取石游戏中获胜，**ベリル**获得称号"**石取りマスタ－**"（制造出轮到对方抓取时，石头剩下4的倍数+1的情况，然后将对方与自己一轮的抓取数总和控制为4就能轻易获胜）。
2. 到达南**ペンデロ－ク**港后，杂谈"**いい目になった**"中随意选择都能提升**ガラド**与全员、**シン**

グ与イネス的ソ－マリンク；杂谈"イネスと一緒"中选择"うん、ちょっとだけ"可以提升シング与イネス的ソ－マリンク；坐船前往西オ－ルドマイン港，与中央的ヤング船员对话可以获得"セ－ジ"。

3. 再次回到交易の街ヘンゼラ后，之前两个交换道具的NPC处可以交换道具了。其中用"地念石"可以换取到将武器属性改变为地属性的饰品"ア－スバッジ"；与仓库左侧的NPC对话可以获得"ライフボトル"；调查两个仓库右下角的仙人掌厨师帽，可以获得"チョコバナナクレ－プのレシピ"。

利古纳特鲁驻地

（リグナトル驻屯地）

剧情 假死状态的众人顺利避过检查潜入内部，误打误撞来到席尔巴的女儿拉琵思（ラピス）的房间。席尔巴的妻子和女儿三年前被卷入军部的兵器试验事故中，妻子死去，拉琵思也因为惊吓而陷入无法醒来的昏睡状态，即使众人尝试了心灵连接，也无济于事。席尔巴渴望获得莉琪雅的原因之一，也是希望用古代人的知识唤醒拉琵思。触景生情的加拉德坦白，自己的妻子和女儿也在二十年前患上心念病去世，这也是他成为灵武使，为了彻底根绝心念病而旅行的理由。

在下层找到遭受残酷拷问的琥珀，愤怒的辛格再次爆发出神秘的力量，秒杀了大尉史特力加，救出了琥珀。众人一起来到席尔巴面前，席尔巴对于结晶界古文明的研究有了极大的成果，不仅掌握着催生所有杰罗姆的杰罗姆母体，还找到了结晶界的入口，莉琪雅身体的所在之处"蔷薇森林（いばらの森）"。抹杀了企图背叛自己的茵卡洛兹后，席尔巴与杰罗姆母体进行融合，与众人开始了最后的战斗。

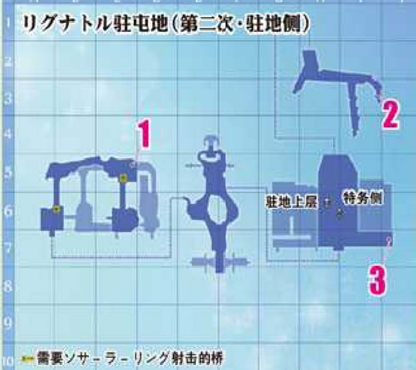
被击败后的席尔巴身上同样发生了"白化"现象。席尔巴察觉到自己被茵卡洛兹的谎言所操控，让同胞们成为了杰罗姆的牺牲品。不过在最后时刻，他从落岩下保护了伊妮丝，让琥珀的"爱"之结晶产生共鸣，就证明他的心中仍然有着"爱"的感情。席尔巴与伊妮丝之间也通过灵武产生了光芒，这道光芒使得"白化"和"杰罗姆融合"两种症状彻底消去。然而席尔巴因为爱情而获救的生命之火，却立刻被复活的茵卡洛兹无情扑灭。

茵卡洛兹接二连三的暴行，让辛格的憎恨到达了顶点。那股神秘的力量覆盖了辛格的全身，轻松击倒了茵卡洛兹。取回最后的心灵结晶，琥珀找回了所有的感情，莉琪雅的精神也恢复过来。但当她看见眼前的辛格时，却不自禁地喊出另一个陌生的名字：库里德（クリ－ド）。他是结晶界最强的思念术者、魔道士茵卡洛兹的主人、同时也是想要利用莉琪雅的力量毁灭世界的"绯发魔王"。此时的辛格已经完全失去了自己的意识，被寄宿在其心灵中的库里德的意识所操控。为了救助同伴，琥珀通过灵武强行引出莉琪雅的力量，打开了通向蔷薇森林，也就是机械结晶城桑德里昂（机械结晶城サンドリオン）的大门。

流程 一开始记得回收驻地上层的三个宝箱，再正式开始特务侧迷宫的探险。第二图绿色基地内的上下岔道直接走下面，然后从第三图往下的山洞进去才是正确的路，中途的蓝色晶石用ソサ－ラ－リング1射击就会出现通路。中途会出现剧情，强制来到ラピス的房间。对ラピス进行心灵连接后出现剧情，离开房间继续探索迷宫。前进至流动道具店的地方，往上进入小房间发生强制战斗，之后琥珀回归队伍。进入下方的广场，首先调查中央偏上的控制台开启安全装置，然后调查最下方的控制台开启能量注入装置，接着按照地图所示位置，用ソサ－ラ－リング1射击所有的能量注入装置即可解除安全装置了。

存档全回复，进入中央房间后是BOSS战。BOSS是シルバ，HP56995，弱水、光属性，耐暗属性。他的攻击带有麻痹效果，建议战前给出战人员全体配备防止麻痹的饰品。シルバ虽然攻击力不算高，但他的钢体很硬，近身连击也要打很长一段时间，因此一旦被摸到，建议用1级的心灵疾驱逃离。击破后获得"爱のスピル－ン"，琥珀获得称号"感情を取り戻した少女"。

地图







Check Point

侵入驻地后，杂谈"ケタ违い"中选择"カルセドニ－も知らなかったのか？"可以提升カルセドニ－与全员的ソ－マリンク；选择"じゃあ、知ってることは、なに？"可以提升イネス与カルセドニ－的ソ－マリンク。遇到ラピス后，杂谈"ガラドの过去"中选择任意一项都会提升ガラド与全员的ソサ－ラ－リング。

宝箱	
リグナトル驻屯地（第二次）	
1	ミックスグミ×3
2	スペシフィック
3	レッドセボリ－（宝箱怪）
4	レモングミ×2
5	グリ－ンリボン
6	ロ－レル
7	ウィザ－ドハット
8	オレンジグミ×3
9	ライフボトル×2
10	ミラクルグミ
11	暗念石
12	サフラン
13	レモングミ×2
14	トリ－ト
15	エリクシ－ル
16	3000ガルド

机械结晶城桑德里昂～亨泽拉海岸

（机械结晶城サンドリオン～ヘンゼラ海岸）

剧情 进入结晶城桑德里昂后，库里德与莉琪雅透过辛格和琥珀的身体展开思念术的战斗。但是莉琪雅透支力量过度，无法维持封印术，让库里德和自己的精神回到了解除封印的身体中。此时跟着进入结晶城的众人也遭到早应该被打倒的史特力加偷袭，原来史特力加一早就是茵卡洛兹为了控制席尔巴而安插在他身边的间谍。在压倒性不利的状况下，昆扎特用传送术将众人送走，而自身留下来想用自爆消灭库里德，却被其手下的守护机士击倒，停止了机能。

埋藏在海底的机械结晶城桑德里昂启动飞向天空，利古纳特鲁驻地被巨浪摧毁。莉琪雅用尽自己的力量救下了众人，不过琥珀、伊妮丝和卡尔瑟多尼却被海浪冲散。众人在亨泽拉海岸苏醒过来，决定先与辛格的灵武感觉到距离较近，很有可能在亨泽拉的伊妮丝汇合。然而此时，杰罗姆却已经出现在了现世。

流程 大段剧情后玩家有一点整备时间，从左侧的道具店和防具店整备装备，然后往下走，在绿色存档点回复下，就要开始BOSS战。BOSS是インカロ－ズ，HP54392，弱光属性，耐暗属性。由于她本质上是个法师型角色，因此只要近身压制基本上就没有难度。战后大段剧情，シング获得称号"用済みの器"。之后强行移动到ヘンゼラ海岸，コハク、イネス和カルセドニ－脱队，离开海岸时有一场杂兵战。战后前往交易の街ヘンゼラ。

Check Point

ヘンゼラ海岸有一个箱子，等到イネス归队时才能打开。

交易之街亨泽拉～南盆狄罗库港～塞米纳比茨港

（交易の街ヘンゼラ－南ペンデロ－ク港－セミナビッツ港）

剧情 伊妮丝虽然身体没有大碍，但心灵结晶却负伤，需要静养。原本耗尽体力的莉琪雅此时醒来，讲述了的一切事件的真相：

库里德是两千年前灭亡的白之月"结晶界"的幸存者，而莉琪雅是结晶城桑德里昂的管理核心。在古代，结晶人建立起高度发达的思念术文明，然而富饶

的生活却让他们心灵腐败，并开始同族相争。在这场思念战争中，诞生了吸收人类的心灵结晶而进化的生物兵器杰罗姆。结晶人为了追求更加强力的杰罗姆，开始利用原界人的心灵结晶。他们侵略了原界，将原界人的祖先作为让杰罗姆进化的素材而进行支配和管理。然而一些追求和平的结晶人，例如莉琪雅的姐姐芙罗拉（フローラ），就创造了让心灵结晶连接的力量，就是灵武和蔷薇森林“桑德里昂”，而库里德创造了某样事物，也是出自中止纷争的愿望。那就是支配所有杰罗姆的杰罗姆之女王，能够远隔吸收心灵结晶的救世系统——黑之月“加尔德尼亚（ガルデニア）”。库里德和莉琪雅原本只是想利用加尔德尼亚吸收掉结晶人心灵中好战的部分，但是发动之后的加尔德尼亚却毫不留情地将整个结晶界吸收殆尽，使其“白化”，成为了现在白色的“白之月”。芙罗拉联合莉琪雅将加尔德尼亚封印为休眠模式，自身则随同加尔德尼亚的中枢一起陷入了空间冻结。库里德为了救出芙罗拉，要求莉琪雅启动桑德里昂，并解除加尔德尼亚的封印，但莉琪雅拒绝了库里德的要求，认为加尔德尼亚不是人力能够且可以去操纵的系统。为了阻止陷入疯狂的库里德，莉琪雅将两人的心灵与肉体强制剥离开来，寄居在原界人的心灵之中。至此为止经过长达两千年的轮回转生，莉琪雅一直在为保护封印而战斗。

库里德一直坚信，结晶人的心灵结晶以及芙罗拉还活在加尔德尼亚之中，为了结晶界和芙罗拉的复活，才要将加尔德尼亚再次启动。在肉体与心灵结合起来的如今，库里德的力量已经远远凌驾于莉琪雅之上，因此莉琪雅拜托众人帮忙阻止库里德。不过辛格一行人对此感到不甘心，这分明就是结晶人将自己的问题和灾难强加在原界人头上，而且现在比起世界的安危，他们更担心琥珀的处境，从而拒绝了莉琪雅的请求，优先寻找琥珀。只有因为席尔巴被库里德等人利用而感到愤怒的伊妮丝，跟莉琪雅站在了一边。

流程 进入交易の街ヘンゼラ后发生剧情，之后前往南ペンデロ－ク港，搭船前往セミナピッツ港。出港后往东北前进，前往雾の村レ－ブ。

地图



宝箱

セミナピッツ港	
1	ナムコイン
2	サバ×3

Check Point

1. 离开交易の街ヘンゼラ前，与イネス对话可以获得“スペシフィック”；杂谈“元气出せって！”中选择“一发、ぶん殴ってくれ！”可以提升ヒスイ与全员的ソ－マリンク；杂谈“ホントは……”中选择“イネスと一绪にいたかったの？”可以提升ガラド与全员的ソ－マリンク。

2. 离开セミナピッツ港以后踏上新的大陆，这里的敌人攻击带毒和麻痹的异常状态，先做好对策。

3. 离开セミナピッツ港后先往东走到尽头，可以回收地图道具“ナムコイン”。

雾之村雷布

（雾の村レ－ブ）

剧情 根据灵武的感应，众人来到了南边的雾之村雷布（雾の村レ－ブ），遇到了卡尔瑟多尼和琥珀，以及为琥珀进行治疗的医师特库塔（テクタ）。听闻了两千年前的真相，琥珀想要去帮助莉琪雅，但辛格却对突如其来的这一切产生了不安、愤怒等负面感情，不愿意再面对现实。两人的心灵之间产生了裂痕。

作为治疗琥珀的诊疗金，特库塔委托众人用灵武去治疗一个十七年来都未敞开过心胸的患者。但令众人大为惊讶的是，这个患者偶尔只会重复念出一个名字：库里德。众人对其进行心灵连接后看到了他的记忆：原来他就是帝国的前任皇帝基尔克尼亚（ジルコニア），也是库里德上次附身的人。医师特库塔则是他的儿子。在上一次莉琪雅和库里德的对抗中，帮助莉琪雅的五名灵武使——辛格的祖父杰克斯，母亲多娜（ドナ），王子特库塔，琥珀的母亲艾欧拉（アイオラ），以及现教会最高责任者亚卡姆对库里德发动奇袭，然而在库里德强大的力量面前被击倒，莉琪雅的宿主艾欧拉更是被库里德击碎心灵。在心灵被击碎前，艾欧拉将莉琪雅的心灵转移到自己所怀的身孕，也就是琥珀的心灵中。爆发出悲愤力量的众人，联合莉琪雅的力量好不容易将库里德制服，但就在将其封印之际，却被及时赶到的茵卡洛兹所破坏。库里德在此战也大损元气，只得将心灵转移到在场唯一没有受到灵武保护的原界人心灵中，也就是多娜胎中的辛格。不过多娜凭借着母亲的信念，以一己之力将库里德暂时封印了起来，代价则是失去了所有的感情。女儿失去感情，孙子被宿敌附体，当时的杰克斯痛不欲生。他几次想连同辛格一起杀掉库里德，但每次都被明明失去感情的多娜所阻止。直到去世前，多娜也一直坚信，辛格的心灵绝不会输给库里德……

特库塔让众人亲眼看到了十七年前发生的真相，辛格无法接受这过于沉重的一切，甚至产生了自己不该活在世上的想法。然而琥珀的劝说和拥抱，却让他再次感受到生命的美好。斩断心中的迷惘，辛格下定决心要打倒库里德。此时库里德通告全世界，他将要启动黑之月吸光全世界的心灵结晶，并派出部下搜捕并杀害莉琪雅。众人赶紧乘船往回赶，却在半途中撞见伊妮丝和莉琪雅搭乘的船被海贼袭击。赶走海贼后，莉琪雅救起不慎落水的翡翠，翡翠也感受到莉琪雅愿意以生命为代价封印黑之月加尔德尼亚的决心，答应了带她前往黑之月。为了侵入空中的机械结晶城，众人打算前往北大陆马齐斯（北大陆マ－キス），寻找特殊的思念石。

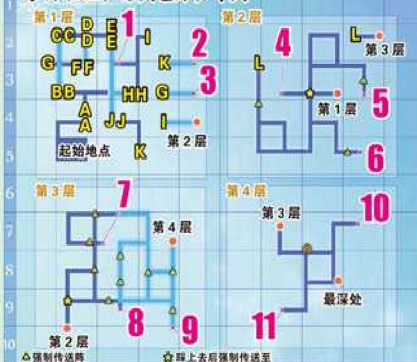
流程 进入雾の村レ－ブ后，进入宿屋发生剧情，カルセドニ－归队，并获得称号“虫嫌い”。前往诊疗所发生剧情，然后去村子西北边的小屋，对老人ジル进行心灵连接，进入他的心灵迷宫。

ジルコニアのスピルメイズ第一图有很多传送阵，不过令人欣慰的是没有复杂的循环，只要肯尝试就没问题，大家可以参照地图攻略。第二、三图有很多单方面的强制传送阵，第一次踩过去启动，第二次踩过去就会被强制传送到固定地点，不过也仅仅只是让玩家多走很多路而已，没有多少实际性危害。最深处没有 BOSS，只有一场杂兵战，非常简单。

大段剧情后シング与コハク、シング与全员的ソ－マリンク大幅提升，シング获得称号“大地、踏みしめて！”，琥珀获得称号“手と手、つなげて”，心灵槽最大等级上升至 4，心灵构筑等级也再次提升。回到セミナピッツ港与船长对话搭船，剧情后ヒスイ获得称号“见届け人”，强制进入南ペンデロ－ク港，与イネス和リチア合流。

地图





宝箱

雾の村レ－ブ	
1	5300 ガルド
2	ライフボトル ×2
3	ナムコイン

ジルコニアのスピルメイズ	
1	パイングミ ×2
2	6600 ガルド
3	デモンズキャップ
4	レモングミ
5	ピヨノン
6	4200 ガルド
7	グレ－プグミ
8	レッドラベンダ－
9	シルバ－メイル
10	ハイダ－クボトル
11	4900 ガルド

Check Point

1. 来到雾の村レ－ブ后，与村口的小男孩对话可以获得“ハイダ－クボトル”；调查宿屋前的小狗，可以获得“ナムコイン”；在女仆的左上角，调查罐子厨师帽，可以获得“シ－フ－ドパスタのレシピ”。

2. 探索心灵迷宫结束后，杂谈“どうなることかと”中选择“迷ったりしないよ！”可以提升カルセ

ドニ－与全员、ガラド与全员的ソ－マリンク，选择“コハクが一緒だから大丈夫さ！”可以提升カルセドニ－与ガラド的ソ－マリンク；杂谈“动くカルセドニ－”中选择“やっぱり、仓库扫除がお似合いだよ”可以提升シング与ヒスイ的ソ－マリンク，选择“うん、接客は难しいと思うよ”可以提升カルセドニ－与ヒスイ的ソ－マリンク。

3. 离开雾の村レ－ブ前完成这里的支线任务：与道具店前的女性对话可以接到支线任务“雾狐”，前往村子南边的レ－ブの森发生剧情，获得“雾狐の尻尾”，之后回村子向女性汇报完成任务（“雾狐の尻尾”在交易の街ヘンゼラ可以向バッジおばさん交换到饰品“フォックステイル”）；进入宿屋，靠近柜台上方装饰的面具处发生剧情，然后与酒场主人对话，连续帮忙三次可以获得“战いの假面”、“喜びの假面”和“迷いの假面”，、ベリル获得称号“かぶり物コレクタ－”。此时先离开宿屋一次，然后再次进入与酒场主人对话，可以获得防具“骸骨の假面”。

南盆狄罗库港～南奥尔多玛因港

（南ペンデロ－ク港～南オ－ルドマイン港）

剧情 然而世事总是平生波澜。军队对卡尔瑟多尼下了逮捕令，如果他不投降，就要将所有结晶骑士处刑。卡尔瑟多尼无法抛下同伴不管，将世界托付给辛格一行后，独自前往帝都投降。当然辛格也不会眼见他去送死，带领全员一起前往帝都，拯救卡尔瑟多尼与结晶骑士们。

流程 离开南ペンデロ－ク港发生剧情，之后カルセドニ－离队，强制进入南オ－ルドマイン港。接下来直走帝都エストレ－ガ。

地图



宝箱

南オ－ルドマイン港	
1	ナムコイン
2	サ－モン×3

Check Point

1. 与イネス和リチア合流后，杂谈“切れない绊”中选择“ガラドとも绊は生まれるかな？”可以大幅提升ガラド与全员的ソ－マリンク；カルセドニ－离队后，杂谈“カルセドニ－のヤツ”中选择“违うよ。オレ、嬉しいんだ”可以提升ガラド与全员的ソ－マリンク。

2. 到达南オ－ルドマイン港后，可以先处理一些支线任务：与船长サンゴ对话获得“ハイホ－リィボトル”；乘船回到南ペンデロ－ク港，然后前往ヘンゼラ海岸调查左侧箱子，获得服装“特务部队衣装”和服装饰品“特务兵の假面”；前往交易の街ヘンゼラ，靠近チエン大人的屋敷发生剧情，然后从南ペンデロ－ク港搭船前往东オ－ルドマイン港，在东オ－ルドマイン港与中央船员对话，给他“魔兽の爪”×10，可以获得“ナムコイン”。接着前往娱乐都市ユ－ライオ。娱乐都市ユ－ライオ中与コハク乘坐观览车和咖啡杯有新剧情，提升シング与コハク的ソ－マリンク，然后前往飞行船搭乘场与ア－メス对话，之后强制回到交易の街ヘンゼラ，对エカイユ进行心灵连接，然后获得“エリクシ－ル”；在南ペンデロ－ク港与中央船员对话，选择“いいえ”，然后前往川沿いの街キュノス与租船店的不良中年对话，搭乘鸭子小船后逆着水流前进（按住×键可以加快移动），来到钟乳洞的东北方向深处的小岛上，上岸调查鸟巢会进行强制三连战，战斗结束后获得“不死鸟の焰尾”；与川沿いの街キュノス左侧的绘本少女对话，获得“ピ－チグミ”；前往交易の街ヘンゼラ，可以用“不死鸟の焰尾”向バッジおばさん交换到饰品“フェニックスリング”，用“雾狐の尻尾”向バッジおばさん交换到饰品“フォックステイル”。搭船前往西オ－ルドマイン港然后，进入グ－ス浜，调查紫色宝箱获得服装饰品“にゅ－すぼっとくん”。

帝都艾斯特雷加～帝都地下水道～帝都艾斯特雷加

（帝都エストレ－ガ～帝都地下水道～帝都エストレ－ガ）

剧情 在完全封锁的帝都与佩里德特相遇，得知卡尔瑟多尼与拜勒库斯被囚禁在教会中。众人从地下水道潜入帝都，救出拜勒库斯后，千钧一发之际阻止了卡尔瑟多尼的处刑。接下来按照原定计划，前往北大陆马齐斯，琥珀与翡翠的故乡诺库茵（ノ－クイン）。

流程 进入帝都后发生剧情，ペリドット同行。前往湖上の都シャルロウ，发生剧情后自动进入帝都地下水道。先去西南方向回收宝箱，中途将水位调节器弄回平行状态，再从东南方向爬梯子直接进入教会ア－カム的房间。从教会左侧楼梯顺路前进到顶端发生剧情，カルセドニ－归队，シング和カルセドニ－获得称号“战友”。接着回到南オ－ルドマイン港，与サンゴ对话，前往北大陆マ－キス。

地图



宝箱

帝都地下水道（第二次）	
1	パイングミ×2
2	ミックスグミ×2
3	ポイズンチェック

Check Point

1. 与イネス和リチア合流后，杂谈“切れない1. ペリドット同行后，杂谈“ペリドットって……”中选择“やっぱり、良くないね！”可以提升コハク与ベリル的ソ－マリンク；救出カルセドニ－后，杂谈“ねぇ、カル様”中，选择“ラブラブなんだろ？”可以提升イネス与ベリル的ソ－マリンク。

2. 救出カルセドニ－后，在帝都宿屋连续住宿5次，有5次剧情可以看，并提升コハク与ベリル的ソ－マリンク；从西マ－キス港前往圣都プランス－ル，进入路途中央的森林（秘密基地），第一次会被赶出来，第二次进去后小孩子开出“魔物の羽”×10的条件，收集完毕后第三次进入，打开里面的宝箱可以获得防具“ねこのカチュ－シャ”；在圣都プランス－ル孤儿院所在的区域中央与老爷爷对话，进行心灵连接，シング获得称号“约束を守る者”，シング与コハク、シング与ヒスイ、ヒスイ与コハク的ソ－マリンク大幅提升；以ベリル为领队，与孤儿院里的修女对话发生剧情，提升コハク与ベリル的ソ－マリンク；前往南大门二楼右侧与小女孩对话，再对上方的老婆婆进行心灵连接，获得报酬“ナムコイン”。

北马齐斯港～雷鸣山布勒梅

（北マ－キス港～雷鸣山ブレ－メ）

剧情 要前往诺库茵，必须得先翻过雷鸣山布勒梅。而库里德的手下的守护机士之一，克洛亚赛拉夫（クロアセラフ）早已守候在此，还带来了受重伤的昆扎特。克洛亚赛拉夫展现出压倒性的战斗力将众人击败，翡翠为了保护莉琪雅，不得已而引发事故，让激流将自己、莉琪雅、昆扎特，连同克洛亚赛拉夫一起冲走。

昆扎特在克洛亚赛拉夫的高性能面前感觉到恐怖，而这正是他逐渐拥有真正心灵的证据。与众人汇合后，借助众人的羁绊与心灵的力量，昆扎特终于成功跨越了恐怖，击败了克洛亚赛拉夫。但克洛亚赛拉夫最后的挣扎重伤了琥珀，只靠应急措施完全无法施救。同样出身于北大陆的贝利露领着众人前往附近的云上之村布兰吉（云上の村ブランジュ），也就是贝利露出身的村庄。

流程 离开北マ－キス港后，向东南方向前往雷鸣山ブレ－メ。第一图过桥时发生剧情，ヒスイ暂时离队。第二图一开始会有闪电封路无法前进，往右下前进途中有剧情，看到避雷针后将其启动就能通过附近的闪电地区了。来到右上的小屋看到升降机说明，让所有的避雷针被闪电击中变成橙色，就可以将其启动。进入第三图立刻会发生BOSS战，ヒスイ和クンツアイト归队，クンツアイト获得称号“热血守护机士”和“眠り姬の守护机士”。BOSS是クロアセラフ，HP67100，弱暗属性。让シング装备固定武器为暗属性的饰品会轻松很多，而且他的近身攻击伤害也很一般，打起来基本很轻松。BOSS战后コハク离队，离开雷鸣山后往北边走直接进入云上の村ブランジュ。

地图





宝箱

北マ ー キス港	
1	ナムコイン
2	エビ ×4

雷鸣山プレ ー メ	
1	6200 ガルド
2	雷念石
3	ナムコイン
4	レモングミ ×2
5	パープルリボン
6	レジストブレス

Check Point

1. 雷鸣山的魔物攻击带衰弱，预先做好防范。下船后的杂谈“**かっこいいゴ－グル**”中选择“**いくらぐらいするものなの?**”可以提升**シング**与**コハク**、**シング**与**イネス**、**コハク**与**イネス**的**ソ－マリンク**，选择“**やっぱり良い物、持たなきゃね**”可以提升**コハク**与**イネス**的**ソ－マリンク**。

2. 北**マ－キス**港左下与连打**マスタ**－对话，5秒内连打○键30下以上，**シング**获得称号“**连打マスタ－**”，以后每次胜利获得“**ミックスグミ**”；与雪人旁的船着场管理人对话获得“**ウィ－クボトル**”。

3. 离开北**マ－キス**港后向北前进，可以获得地图道具“水念石”；往东南方向前进，在大地图上避难小屋附近可以获得地图道具“**ナムコイン**”；避难小屋内宝箱有“**ナムコイン**”；在雷鸣山入口往东南方向沿着山壁走，绕到背后尽头处可以获得地图道具“**セ－ジ**”。

4. 与雷鸣山第一图小屋中的冒险者对话，可以获得“**ウィ－クボトル**×1”；**ヒスイ**离队后的杂谈“**无事を信じて**”中选择“**リチアと一緒だからね**”可以提升**コハク**与**イネス**的**ソ－マリンク**；击破BOSS后的杂谈“机械人**のクラス**”中选择“**手が余分にあるじゃないか!**”可以大幅提升**イネス**与**クンツアイト**的**ソ－マリンク**。

云上之村布兰吉

（云上の村ブランジュ）

剧情

在贝利露的祖母的治疗下，琥珀的状态稳定了下来。看着琥珀为了保护自己受了重伤，却还担心着自己，相比较根本没有救世觉悟的自己，贝利露不禁陷入消沉。她是传说中超一流宫廷画家辛哈拉（シンハラ）的孙女，但是辛哈拉为了追求艺术抛妻弃子，却还成为了举世闻名的画家。因此不甘心的贝利露才发誓一定要成为超越他的宫廷画家，证明无情的祖父也没什么了不起的。得知贝利露的梦想的辛格让她自己选择是否要继续救世之旅，但这种问法却让贝利露觉得自己对辛格来说并不是必需的成员，与面对琥珀时截然不同的态度让她更为光火。

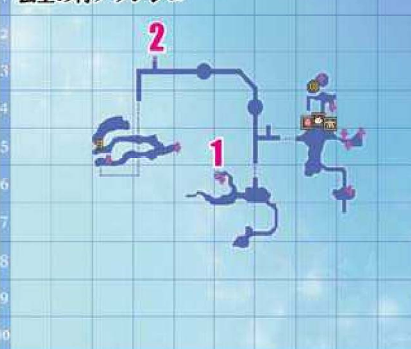
琥珀伤势略显好转后，就在大家留下贝利露即将启程之前，村子忽然遭到心念病的侵袭。调查了所有人与动物都没找到杰罗姆，而贝利露想到祖父辛哈拉最后的遗作中可能会有心灵存在。一行人进入画中的心灵迷宫调查，成功消灭了这里的杰罗姆。而贝利露更是一直听得到祖父留在画作中的声音，她得知祖父辛哈拉是被前代皇帝基尔克尼亚幽禁起来作画无法回家，并非想象中的抛妻弃子而追求艺术。听到祖父的道谢后，贝利露的心结也终于解开。她吐露了自己想跟大家一起旅行的心声，而琥珀也清楚地告诉她：大家都需要她。这正是贝利露一直以来想要得到大家认可，想要听到的一句话。解开心结的贝利露的心灵，也终于通过灵武和大家连接了起来。

流程

进入云上**の**村后发生剧情，之后自由行动，往左侧进入村子西北边山顶发生剧情。之后回到**ベリル**的家，**コハク**归队。剧情之后前往山顶寻找**ベリル**，**ベリル**归队后，与村子中所有同伴对话，然后与西南边的**リチア**对话推进剧情。来到**ベリル**的家，进入1楼的储物室发生剧情，进入**シンハラの绘のスピルメイズ**。

这个迷宫的特点是在第三图出现的紫色水晶，射击它之后能够将全部强制传送阵的启动和关闭进行替换。回收宝箱的方法是利用几个固有传送阵将路线上的强制传送阵踩成同一种模式之后，再利用紫色水晶将其全部关闭，就能一举回收宝箱。第四图最后的复杂传送阵，要先想办法将通向出口的一条路线全部踩亮，然后由另一条路线来到接入该路线的地方再射击紫色水晶，关闭该路线的传送阵。第五图是BOSS区域，BOSS是**ラウディアンサス**，HP80900，弱地属性。这个BOSS虽然看起来其貌不扬，但物理攻击力极高，而且带的杂兵还会使用大范围的上级术和石化攻击，因此建议一开始先歼灭杂兵，最后来围攻BOSS。剧情后**コハク**获得称号“**ベイルの亲友**”，**ベリル**获得称号“**コハクの亲友**”、“**ソ－マリンカ－**”，**カルセドニ**－获得称号“**薄情もの**”。**ベリル**与全员的**ソ－マリンク**大幅提升。接下来从村子西边的出口离开，往北前往隐**れ**里**ノ－クイン**。

地图





宝箱

云上の村ブランジュ	
1	ナムコイン
2	8800 ガルド

シンハラの绘のスピルメイズ	
1	レッドサフラン
2	レモングミ ×2
3	パイングミ ×2
4	5000 ガルド
5	7200 ガルド
6	ストーンチェック
7	ミックスグミ ×3
8	トリート
9	ルーンローブ
10	スペシフィック

Check Point

1. 刚进入云上**の**村后，与**リチア**对话可以看到小剧情；在**ベリル**家门前调查云羊厨师帽，获得“**エビドリアのレシピ**”；调查东边角落的云羊，获得“**サフラン**”；与东南村口的男性对话，获得“**ミラクルグミ**”；调查村子西南边宝箱旁的云羊，获得“**セボリ－**”。云上**の**村的剧情结束后，回到云上**の**村，与山顶的大叔对话，获得“**レッドラベンダ－**”；与山顶的妇人对话，获得“**ビ－チグミ**”；与东边羊饲い对话，获得“**グレ－プグミ**”；与羊饲い右侧的云羊对话，获得“**ナムコイン**”。

2. 云上**の**村的剧情结束后，离开村子后的杂谈“祖父の思い出”中选择“**アラゴ**师匠が似てたから”可以提升**ベリル**与全员的**ソ－マリンク**，选择“**ヘリオさんが似てたから**”可以提升**クンツアイト**与全员的**ソ－マリンク**。

3. 云上**の**村的剧情结束后，回到村里处理一下支线：靠近**ベリルの**家可以接到给黑云羊剃毛的支线，进入中央画有海洋的通道中发生剧情，然后来到西南的区域，对左下角的黑云羊进行心灵连接，可以提升**シング**与**ベリル**、**コハク**与**ベリル**、**ベリル**与**クンツアイト**的**ソ－マリンク**；在**ベリルの**家与祖母对话住宿5次，可以大幅提升全员的**ソ－マリンク**；靠近**ベリルの**家所在区域的左下角，可以看到**クンツアイト**取下头盔的剧情，然后回到家里的2楼调查床边的帽子，**クンツアイト**获得服装“**ヘルメットなし**”；进入山顶，对**アラゴ**进行心灵连接，**ベリル**获得称号“一番弟子”。

4. 在前往隐**れ**里**ノ－クイン**之前，先处理一下外界新增大量支线：从北**マ－キス**港乘船前往**セミナピッツ**港，来到雾**の**村**レ－ブ**，与诊疗所里的

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

テクタ对话，离开一次后再次进入诊疗所与**テクタ**再次对话，然后前往西北边老人**の**家，对**テクタ**进行心灵连接，强制杂兵战后，**シング**习得特技“思刃金刚波”，获得称号“传承者”和灵武“**テクタの**杖”（术攻极高，获得后可以考虑让**シング**转型用属性技）；从东**オ－ルドマイン**港前往娱乐都市**ユ－ライオ**，与宿屋里右上角的NPC对话，然后前往湖上**の**都**シャルロウ**，在中央右侧的图书馆前发生剧情，获得“童话集”，回到娱乐都市**ユ－ライオ**交给该NPC，获得3000G，然后重新进入宿屋，再与其对话可以出演戏剧，获得服装“**コハクずきん**”，以及**カルセドニ－**的称号“存在感**のない**男”，提升全员的**ソ－マリンク**；在湖上**の**都**シャルロウ**中央右侧的教会的忏悔室中，不断切换领队进去忏悔，全部忏悔完毕后神父会愤怒，最后再次进入忏悔室获得服装饰品“**クロ**”；从南**ペンデロ－ク**港回到交易**の**街**ヘンゼラ**，与**チェン**大人屋敷前的老妇人对话后**コハク**与**ヒスイ**的**ソ－マリンク**大幅提升；前往**シ－ブル**村，往北边走发生强制战斗，战斗获得饰品“**トパ－ズ**”和贵重品“**スメルイカのスルメ**”，**コハク**获得称号“**イカ**好**き**”；在家里睡觉后，全员**ソ－マリンク**大幅提升；与小猪对话后获得饰品“**サ－ドニクス**”；靠近森林里的祠堂发生剧情，**シング**、**ベリル**、**カルセドニ－**和**ガラド**与全员的**ソ－マリンク**提升。

5. 从云上**の**村西面出口离开后立刻向北边看，可以看到下层有地图道具“**スペシフィック**”；**隠れ**里**ノ－クイン**面前的地图道具是“**ナムコイン**”；正对云上**の**村东北边的上层尽头有地图道具“**トリ－ト**”。

隐之里诺库茵～人工思念桑德里昂核心～隐之里诺库茵

（隠れ里ノ－クイン－人工思念サンドリオンコア－隠れ里ノ－クイン）

剧情

进入了被结界包裹的隐之里诺库茵，但琥珀和翡翠的姨妈，里长希拉（シ－ラ）却完全不相信琥珀、翡翠和莉琪雅以外的人，将他们监禁在集会所，还想用爆弹将大家杀害。十七年前与库里德一战后，失去心灵的艾欧拉回到村子，诞下琥珀后撒手人寰，同时这里的巨大思念石也生成了结界，保护着大家不被库里德的手下发现，这个结界就等同于艾欧拉的心灵。希拉想杀死众人，也是为了从外面的世界保护姐姐艾欧拉的所留下的孩子和村子，而辛格也原谅了她。众人借助思念石的力量，以身为结晶城桑德里昂的管理核心的莉琪雅为引导，用心灵连接侵入桑德里昂的模拟心灵迷宫。

众人在心灵迷宫的内部找到核心，对其输入下降的命令，阻止它飞向黑之月加尔德尼亚。同时在核心，众人见到了莉琪雅的姐姐芙罗拉留下的残留影像：两千年前的结晶界毁灭事件中，芙罗拉牺牲自己在加尔德尼亚内部使用封印术，才封印了加尔德尼亚的暴走。然而封印术不可能永久持续下去，于是芙罗拉留下了加尔德尼亚和灵武的开发机密数据，将阻止加尔德尼亚的希望留给了后人，也就是现在站在这里的辛格一行人。

即将离开心灵迷宫时，特务部队的内奸史特力加大尉挡在众人面前。他效忠库里德的原因竟然只是为了收集人们的心灵结晶，将其当做收藏品！其中豁然就有席尔巴的女儿拉琵思丢失的心灵结晶，这就是她一直无法苏醒的原因，而且事故的原因也是这个混蛋一手引发的！愤怒的众人将其击倒，加拉德正准备代替伊妮丝痛下杀手之际，库里德出现破坏了思念石，强制将众人赶出了心灵迷宫，伊妮丝甚至还没来得及取回拉琵思的心灵结晶。

没有了结界的守护，杰罗姆开始入侵隐之里诺库茵。众人齐心协力保护了村子，然而好景不长，茵卡洛兹解除了桑德里昂的下降命令，加尔德尼亚也冲破了黑色的封印外壳“黑之月”，露出“杰罗姆女王”的真正恐怖形态，即将觉醒。就在村人即将绝望之际，被莉琪雅和众人决不放弃的样子打动的希拉站出来鼓起了大家的勇气，所有人同气连枝，灵武的光芒连接起了在场的所有生命。为了再次追赶空中的桑德里昂，昆扎特根据芙罗拉留下的灵武情报，得知卡尔瑟多尼的飞行型灵武可以进化为大型飞行灵武，不过需要“弗雷亚号角（フレアホ－ン）”和“杰罗姆之石（ゼロムスト－ン）”这两种特殊素材。杰罗姆之石是只有库里德能够制造的，操纵杰罗姆的思念石，他为了能以原界人身分操纵杰罗姆，附身于前代皇帝基尔克尼亚时就制作出了一个，也就是后来被传为皇帝之证，现在正佩戴在帕莱芭胸前的“绯眼石”。于是众人决定先前往帝都向帕莱芭拜借绯眼石。

流程

进入村子后发生剧情，**イネス**获得称号“**プニプニのタプタプ**”。走到村子北边尽头，剧情后靠近思念石，获得贵重品“思念锭”，然后与**リチア**对话即可进入人工思念**サンドリオンコア**。

进入迷宫一开始获得“**ソ－サラ－リング**3”，从传送阵来到第二图，就要用到它发射的绿色光圈来启动新的传送阵。注意只有地面发亮，表示开启的传送阵才能进行传送，也就是有一方通行的可能性，在回收宝箱时要注意。另外在第二图的左上角有机关，调查后可以调换部分传送阵的开启和关闭状态，将其开启才可以回收左下角的宝箱。第二图在北边击倒可以看见的小BOSS，获得“**リンクジェム**S”，将其设置在第一图左上角的台座上就可以继续前进进入第三图了。第三图中央的宝箱要等击倒了左上角的小BOSS才能回收得到，击倒该小BOSS后获得第二个“**リンクジェム**S”，可以设置在第三图中央的台座上，打开通向第四图的道路。第四图看完剧情后直接进入第五图，第五图的小BOSS在右下角，击破后获得第三个“**リンクジェム**S”，可以设置在第五图左上角的台座上。从传送阵回到第一图，靠近入口时会发生BOSS战，BOSS是**ストリ－ガウ**，HP93020，弱水属性。他的近身攻击力很高，但攻击并不频繁，而且缺乏远程进攻手段，只要注意回复，打起来非常轻松。

剧情之后回到**隠れ**里**ノ－クイン**，**イネス**获得称号“**スピル－ンチェイサ－**”。往下走进入居民区有两场强制战斗，难度都不高。战后**コハク**和**ヒスイ**获得称号“**ハ－ツサクセサ－**”，**ヒスイ**、**クンツァイト**、**カルセドニ－**和**ガラド**获得称号“**ソ－マリンカ－**”，全员的**ソ－マリンク**大幅提升。接下来要前往帝都**エストレ－ガ**，离开村子后往西边走可以快速回到北**マ－キス**港。

地图





宝箱

隠れ里ノ－クイン	
1	ナムコイン
2	キノコ×15

人工思念サンドリオンコア	
1	スペシフィック
2	ピ－チグミ
3	パイングミ×2
4	パナシ－アボトル×3
5	レモングミ×3
6	ライフボトル×3
7	7000ガルド
8	グレ－プグミ
9	ミラクルグミ
10	リフレックス
11	ミラクルグミ
12	トリ－ト
13	9000ガルド
14	レモングミ×3

Check Point

1. 集会所爆炸后，杂谈“**孤独なリチア**”中选择“**孤独なんかじゃないさ！**”可以提升**コハク**与**ベリル**的**ソ－マリンク**；杂谈“从者**の**苦劳”中选择“**その**气持**ち**、**わかるかも**”可以提升**ヒスイ**与**クンツァイト**的**ソ－マリンク**；杂谈“**リチアへのお**礼”中选择“**お**礼**を**言**わなきゃね！**”可以提升**シング**与**ヒスイ**的**ソ－マリンク**。

2. 调查集会所出口的井口下方的小女孩旁边的雪人厨师帽，可以获得“**みそおでんのレシピ**”；在里长**の**家与小孩子对话，获得“**ミラクルグミ**”。

3. 黑之月变化的剧情结束后，与村口的男性对话获得“**ナムコイン**”；与蘑菇房间里的小女孩对话获得“**レッドサフラン**”；与旁边上层的男性对话获得“**リ－ト**”；与冰窖里的老人**ナベジイ**对话，要求收集三种火锅的食材：将村子深处巨大思念石右侧的“女王茸”交给老人即可完成“雪**の**女王**ナベ**”，将之前任务完成获得的“**スメルイカのスルメ**”交给老人即可完成“**イカミソナベ**”，最后“魔物**ナベ**”需要的食材为“百年**バイソンのひづめ**”（**バメル**火山的**ブレイズボア**掉落）、“**ブリッド・ビ－の**蜂蜜”（**シ－ブル**村周边出现的**ブリッド・ビ－**掉落）、“铁龟**ア－ケロンの**甲罗”（云上**の**村**ブランジュ**周边出现的**ア－ケロン**掉落）和“古代鱼**のヒレ**”（海上东北边小岛上出现的**ナ－ガ**掉落）。最后一个食材要等飞行灵武完成后才能获得，全部完成后**クンツァイト**获得称号“**ナベフレンド**”，获得灵

武“ジャック式·锅奉行”；从东オ－ルドマイン港前往娱乐都市ユ－ライオ，与斗技场右上角的男性对话，然后以ソサ－ラ－リング3射击他，可以获得饰品“ブル－タリスマン”；咖啡杯游乐场处邀请カルセドニ－和クンツァイト可以提升他们的ソ－マリンク；观览车处邀请クンツァイト两次可以提升クンツァイト与シング的ソ－マリンク，邀请ヒスイ和ガラド可以提升他们与シング的ソ－マリンク。

帝都艾斯特雷加～马库斯城～帝都艾斯特雷加

（帝都エストレ－ガ-マクス城-帝都エストレ－ガ）

剧情 来到帝都却发现坚固的城门已经被杰罗姆突破，居民大都遭到白化，幸存的人们聚集在宿屋之中。众人决定从地下水道侵入闭锁的马库斯城（マクス城），解救帕莱芭。

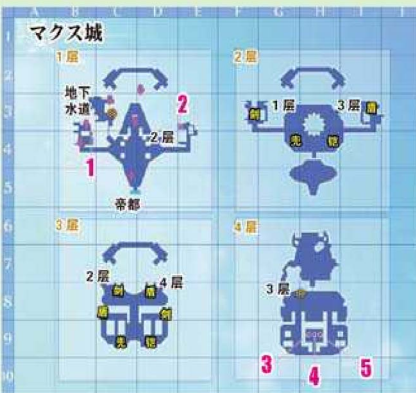
相互争斗的军部上将与亚卡姆在最后的时刻终于醒悟过来，奋力联手守护着帕莱芭，然而还是被杰罗姆抓住机会，侵入了帕莱芭的心灵，将其化为魔物。卡尔瑟多尼通过心灵连接，在帕莱芭的心中大声喊出了他对帕莱芭的爱意，让帕莱芭恢复了正常。终于打起精神来的帕莱芭发挥出皇帝的威严与指挥力，将分裂的教会与军部统和起来，一扫城内的魔物，并向全世界发表演说，为人们带去了勇气、温柔、明朗与爱，整个世界的心灵都连接了起来。

流程 帝都内也会遇敌，进入之前做好准备。来到街道最北边的マクス城城门处，获得“マクス城への键”。进入地下水道，从左上的梯子处可以进入マクス城（开启左下角和左上角的机关，可以让几张图相通，方便玩家回收错过的宝箱）。强烈建议进入之前，在梯子旁边的商人处购买防止封印的首饰和药品，因为城内的敌人会散布“封印”的异常状态，非常危险。

マクス城第一层没什么难点，第二层要按照剑（左）、盾（右）、铠（右下）、兜（左下）的顺序用ソ－サラ－リング1射击球体，就能开启栅栏。第三层先在右下角的书柜上调查，可以获得“禁じられた历史书”，用以完成之前湖上の都シャルロウ的支线。接着射击中央的狮子喷水池，再射击左上和右侧的剑之球体就能开启栅栏。进入第四层后先别急着往右走，存档后往下走回收宝箱先。靠近门口的魔物发生BOSS战，BOSS是ロンリヴェロニカ，HP117500，耐暗属性，弱光属性。它的近身攻击力比较高，钢体值也很大，建议辛格在前面以心灵疾驱的第一阶段一直顶住，法师则负责光属性魔法击破防，以及回复。BOSS战后剧情，カルセドニ－获得称号“皇女を支えし骑士”。演说剧情结束后，心灵构筑限界等级提升，获得“绯眼石のペンダント”，カルセドニ－获得称号“爱を叫んだ骑士”。接下来往西边前往愈しの乡グ－ス。

地图





宝箱

帝都地下水道（第三次）	
1	レモングミ×2
マクス城	
1	シ－ルチェック
2	ブラックリボン
3	ルビ－（宝箱怪）
4	28500ガルド
5	マインドブレス

Check Point

1. 获得“マクス城への键”后，与小女孩アン对话获得“シ－ルボトル”；与宿屋主人对话获得“ハイホ－リィボトル”；在宿屋住宿可以看到リチア相关杂谈。进入地下水道后，杂谈“年下趣味？”中选择“そうだったんだ！？”可以提升ベリル与クンツァイト的ソ－マリンク。

2. 进入マクス城后，立刻与存档点上方的士兵对话，获得“シ－ルボトル”；マクス城攻略完毕后，第一层与入口处的结晶骑士对话获得“レッドベルベ－ヌ”；第一层与左侧房间的女性士兵对话获得“スペシフィック”，与上方男性士兵对话获得“ナムコイン”；与王座背后房间的女仆对话获得“グレ－プグミ”。

3. マクス城攻略完毕后，与城门前左侧的女性士兵对话获得“エリクシ－ル”；进入西边的军本部区域，与本部门口左侧的士兵对话获得“ミラクルグミ”；与本部前台左侧的女性士兵对话获得“ピ－チグミ”；牢房里的宝箱可以获得“タマネギ”×3、“ミルク”×4；调查第三间牢房里的海报，获得贵重品“罪人のポスタ－”。往东边前进可以看到アン一家，对话后对アン进行心灵连接，获得饰品“アンのマフラ－”，クンツァイト获得称号“修罗场のアシュラ”；进入教会区域，区域入口处调查戴着厨师帽的士兵，获得“ロ－ストチキンのレシピ”；与教会前的老信者对话获得“リキュ－ルボトル”；与教会第一层左上角亚卡姆房间中的结晶骑士对话，给他“黒き月の欠片”×10，可以获得“ナムコイン”。

4. 离开帝都后支线大量追加，虽然等到完成バメル火山攻略，得到飞行灵武后再去统一完成更有效率，但有几个还是得先去完成：娱乐都市ユ－ライオ中，邀请カルセドニ－乘坐观览车两次，可以提升他与全员的ソ－マリンク，再邀请他乘坐咖啡杯会有剧情；前往隐れ里ノ－クイン，在里长の家与カイア对话住宿后有打雪仗剧情，全员ソ－マリンク大幅提升；往西边前往愈しの乡グ－ス的途中路过坑道，第三图有强制战斗，战后大幅提升全员的ソ－マリンク。



治愈之乡古斯～巴梅尔火山～治愈之乡古斯

（愈しの乡グ－ス-バメル火山-愈しの乡グ－ス）

剧情 获得了绯眼石，众人的下一个目标是炼狱龙背部的弗雷亚号角，据说最近在治愈之乡古斯有它的目击情报。来到治愈之乡古斯，发现茵卡洛兹在精灵之泉处捕获精灵福鲁埃雷（フルエ－レ），卡尔瑟多尼队发挥出精妙的连携，将茵卡洛兹击破。然而他们并不知道刚才击破的茵卡洛兹，其实只是同型号守护机士中的一人……

从茵卡洛兹手里救下村长后，众人得知炼狱龙就在巴梅尔火山（バメル火山）。中途因为地盘崩塌，卡尔瑟多尼与辛格兵分两路前进。之后三个茵卡洛兹突然出现并偷袭卡尔瑟多尼小队，击倒了拜勒库斯和佩里德特，还要破坏卡尔瑟多尼的灵武。卡尔瑟多尼在拜勒库斯和佩里德特拼死的帮助下击破了两个茵卡洛兹，然而却无法拯救陷入岩浆喷发重重包围中的两人……

击倒炼狱龙获得了弗雷亚号角，在众人，包括拜勒库斯和佩里德特的心灵的守护下，卡尔瑟多尼成功让灵武进化为大型飞行灵武。稍作休整后，众人准备突入桑德里昂。

流程 进入后移动至温泉前发生剧情，然后来到西边精灵之泉，有与インカロ－ズ的战斗剧情。剧情后离开愈しの乡グ－ス，往北边进入バメル火山。

バメル火山第三图的水晶柱用ソサ－ラ－リング2可以击倒变成通路，调查下方紫色的水晶可以让部分水晶柱恢复原样，调查中央的绿色水晶则可以回到紫色水晶处。回收4个宝箱后复原水晶柱，先射击1号柱，再射击2号柱，然后在A点向上射击7号柱，接着射击3号柱，最后在B点射击6号柱即可通过。第五图射击上方的两块岩石可以开启通路。第六图发生剧情，カルセドニ－离队，顺路进入第七图中央发生剧情，操控カルセドニ－进行BOSS战，BOSS是インカロ－ズ×2，HP25000，弱光属性，耐暗属性，没有用过カルセドニ－的话，事前要好好调整一番，以光属性思念技为主轴攻击，装备抗暗的首饰。本战只要击倒其中一个就算胜利，可以用心灵疾驱住攻击死命攻击一个人，又或是装上中断咏唱后还能持续咏唱的技能和加快移动速度的技能满场跑，伺机用上级光思念术进行攻击。

接下来カルセドニ－归队，继续进行BOSS战。BOSS是ヴォルガジョ－ズ（炼狱龙），HP158400，弱水属性，耐火属性。本战强烈建议全员装备耐火属性的首饰，BOSS的攻击是火属性，攻击力超高，而且有前方大范围的一个攻击技，

命中后几乎拥有一击必杀的威力。不过这个BOSS的弱点是行动速度不快，可以让シング吸引它的注意力，以ベリル的上级水属性思念术来输出和破防，破防后再进行输出。同时要小心它的愤怒反击，虽然伤害不算高，但发动比较快。战后获得“フレアホ－ン”，剧情后カルセドニ－获得称号“绊の翼”。

之后カルセドニ－暂时离队，进入温泉与柜台掌柜对话后发生温泉剧情，カルセドニ－归队。离开村子，乘上大型飞行灵武，往西北边（地图中央部分）前进接触羽くじら可以突入サンドリオン。

地图





宝箱

バメル火山	
1	レモングミ ×2
2	パラライボトル ×3
3	パナシーアボトル ×2
4	火念石
5	レッドリボン
6	パラライチェック
7	グレ－プグミ
8	プレ－トメイル
9	14500 ガルド
10	ガ－ネット
11	フェニックスガ－ド
12	ミスリルサ－クレット
13	ピ－チグミ

Check Point

1. 救助村长后，杂谈“ジィちゃんの仇”中任意选择均可提升カルセドニ－与全员的ソ－マリンク；杂谈“豪腕イネス”中选择“あの胸が‘妖しい’！”可以提升ベリル与クンツアイト的ソ－マリンク；杂谈“派阀抗争”中任意选择均可提升シング与クンツアイト的ソ－マリンク。与村口的男性对话获得“レッドセ－ジ”；调查女仆下方的画板厨师帽，获得“カレ－锅のレシピ”。火山攻略结束后，与温泉旁的のぞき少年对话获得“グレ－プグミ”；与右上角的サ－シャ对话获得“ナムコイン”；再次进入男温泉，可以提升コハク、イネス和ベリル相互之间的ソ－マリンク。

2. 获得大型飞行灵武后，可以集中处理大量支线（注意千万不要撞上地图中央的サンドリオン），以下按照触发地点进行排列：

湖上の都シャルロウ

将“禁じられた历史书”交给第二图的书物屋店员，可以获得“ナムコイン”，イネス获得称号“传说の社长！？”；前往左上スミソナ的工作室发生剧情，コハク与ベリル的ソ－マリンク提升。

秘密基地

进入后有一场强制战斗，战后获得“ナムコイン”。

桥上圣都プランス－ル

与北门的附近的老爷爷对话可以看到后续内容；进入大圣堂，然后离开往南走发生剧情，シング与ヒスイ获得服装“结晶骑士”。

シエヘラ砂漠

前往北边出口的绿洲处，调查倒在地上的冒险家，进行心灵连接，杂兵战后剧情，然后前往南ペンデロ－ク港，与船长サンゴ对话前往虹の海域，剧情后强制杂兵战，获得“グレ－プグミ”、“サバみそパスタのレシピ”、“ナムコイン”和コハク的灵武“海鲜！ニジュ・ポ－ン”。

隐れ里ノ－クイン

前往里长の家，与シ－ラ对话，对其进行心灵连接，获得“マ－ボ－カレ－のレシピ”，コハク与ヒスイ的ソ－マリンク大幅提升。

云上の村ブランジュ

与ベリル家里的祖母对话，获得“ピ－チパイのレシピ”。

リグナトル驻屯地

进入后大门的右侧有宝箱，获得“ライフボトル”×3。

静かな渔村シ－ブル

进入シング的家中发生剧情，获得“アクアイブタの角煮のレシピ”。

川沿いの街キュノス

靠近右侧的ユ－クレス，剧情后进入天文学者の家，获得“クリ－ムシチュ－のレシピ”。

帝都エストレ－ガ

进入左侧军本部发生剧情，对グロシュラ－进行心灵连接，然后回答“斧”，获得饰品“骑士の证”，ガラド获得称号“付き合う者”；前往宿屋与2楼的男性对话，选择“はい”，强制战斗后获得“ナムコイン”；进入教会发生剧情，然后进入左上角ア－カム的房间，对其进行心灵连接，强制战斗后ヒスイ获得称号“ザ・小じゅうと”，全员ソ－マリンク大幅提升；上一个事件完成后，再次进入ア－カム的房间，调查桌上的礼物，カルセドニ－获得服装“ノ－ブルボ－イ”。

洞窟の入り江

位于勇者の塔北边的大型孤岛，东侧的沙滩上。进入后发生剧情，全员获得泳装；沙滩往右走有个洞窟，前进方法可以在各个港口打听到，如下记载：“ナムコイン”（前→右→前→右），“キャプテンハット”（前→左→前→右），“みそブリンのレシピ”（前→左→右→右→左→右→左）。

キャツ岛

位于バメル火山北边，海洋上的猫爪型孤岛。进入后发生剧情，回到大地图后会有杂谈，再次进入后与ネコモエ－ル对话，获得服装饰品“ねこみみ”。给ヒスイ装上“ねこみみ”后，将他作为领队再次与ネコモエ－ル对话，获得ヒスイ的灵武“ツインにゃんこ”。

名も无き岛

位于雷鸣山东边的海上孤岛，进入后直接发生BOSS战，BOSS是ラモルロウ，HP114478，弱光属性，耐火属性和暗属性。就是以前黄昏の森带着镰刀的死神形态BOSS的强化版。现在挑战稍微有些难打，但可以尝试一下。基本战术是用シング控制住本体的行动，不许它进行咏唱，连技时注意愤怒状态的攻击。胜利后获得ガラド的灵武“デスティニ－”。

3. 获得大型飞行灵武后，可以收集下大地图上的地图道具，所在地如图所示。注意西北角沙漠中的地图道具非常不显眼，容易漏掉，要注意寻找。

地图



机械结晶城桑德里昂

（机械结晶城サンドリオン）

剧情

为了阻止库里德发动通向加尔德尼亚的传送术，众人赶往桑德里昂的舰桥，却遇上了获得库里德授予杰罗姆凭依之力的史特力加。此番将其彻底击倒，伊妮丝终于取回了拉琵思的心灵结晶。但是加尔德尼亚已经开始直接吸收原界的心灵结晶，库里德也完成了传送术。桑德里昂开始向加尔德尼亚转移，众人亦开始向库里德发起挑战。见识到成长后的众人实力的茵卡洛兹判断众人威胁太大，用思念术将众人转移到了已经灭亡的结晶界。

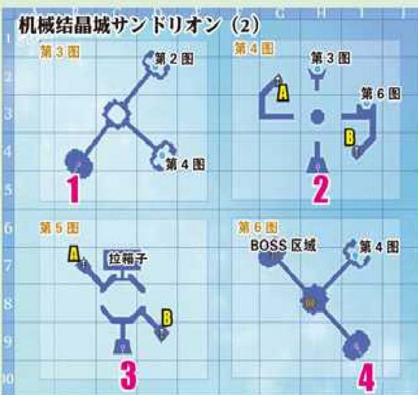
流程

接触空中的羽くじら后进入サンドリオン。第一图往下方前进从传送阵进入第二图，第二图左右两侧有推箱子的谜题：左侧将最右边的箱子推进最上方的孔，最左边的箱子推进最下方的孔；右侧将最左边的箱子推进右下的孔，最下边的箱子推进右上的孔。第四图射击中央的水晶可以改变前进方向，向左侧进入第五图，这里有拉

地图



动箱子的谜题，最左侧的箱子与最右侧的联动，左侧第二条和右侧第二条联动，以此类推。谜题解法如下：左2向下拉2格，左3向下拉1格，左4向下拉1格。回到第四图，从右侧进入第六图，向上走就是BOSS战。BOSS是凭依ストリ－ガウ，HP116200，弱水属性，耐暗属性。他相比以前多了远程的暗属性螺旋钻头，钢体也硬了不少，但打法跟以前没有太大变化，用シング破防值高的招式不断连携，将其破防后，好让上级水属性思念术能够轻松命中。击倒后获得“ラピスのスピル－ン”。剧情结束后来到结晶界。



宝箱

机械结晶城サンドリオン	
1	パイングミ×2
2	レモングミ×2
3	ミスリルメイル
4	ライフボトル×3

结晶都市万达里德尔～希望之塔伽库希德

（结晶都市ワンダリデル～希望の塔ジャックシード）

剧情 为了找寻回到原界的方法，众人前往结晶都市万达里德尔（ワンダリデル）。莉琪雅在此找到了结晶界最大传送系统“希望之塔伽库希德（希望の塔ジャックシード）”的通行密码，计划从该处传送往加尔德尼亚。众人在莉琪雅的房间里发现了被白化的克洛亚赛拉夫的同型机，两千年前同为芙罗拉守护机士的克里诺赛拉夫（クリノセラフ）。然而本已白化的他却瞬间解除了白化，将莉琪雅吸入了自己的心灵迷宫内。克里诺赛拉夫的心灵迷宫是根据他的记忆所再生的两千年前结晶界白化瞬间的景象。当时库里德和莉琪雅不顾芙罗拉的反对，执意要启动救世系统加尔德尼亚，结果酿成了惨剧。而这段惨剧如今却在心灵迷宫内不断重复播放，让莉琪雅不断地重复感受那悲惨的瞬间。这是先众人一步来到此处的克洛亚赛拉夫布下的陷阱，通过这种手段囚禁并破坏莉琪雅的心灵，然后自己使用她的力量去启动希望之塔伽库希德，救助主人芙罗拉。众人从心灵迷宫中逃离出来将两人击败后，两人利用转移术逃到了希望之塔伽库希德。

克里诺赛拉夫下手处决了只顾着赢过肯扎特而忘记了自己使命的克洛亚赛拉夫，发誓即使杀掉库里德和莉琪雅也要救回芙罗拉，这无疑触怒了尾随而来的茵卡洛兹。两人在塔中同归于尽，莉琪雅也得到了解放。来到塔顶，正当巴扎特要牺牲自己对众人进行传送时，本以为已经死掉的茵卡洛兹再次出现，并且利用改造装置增加了克洛亚赛拉夫和克里诺赛拉夫的部件，向众人发起袭击。

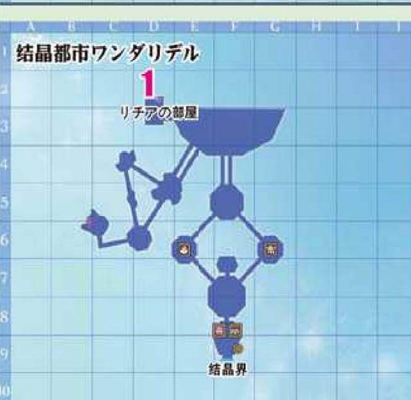
再次被击败的茵卡洛兹恼羞成怒，将莉琪雅丢下塔去。辛格为了救她而进行了心灵连接，在莉琪雅的心灵中听到了她想要活下去的真心话，灵武的光芒终于也将她连接了起来。留在塔上的茵卡洛兹想要自爆与众人同归于尽，却受到克洛亚赛拉夫和克里诺赛拉夫残留意识的影响，自己撞上了思念力强制吸收装置，非常讽刺地亲手为众人打开了通向加尔德尼亚的道路。

流程 从结晶界向北进入结晶都市ワンダリデル，进入西北边リチアの部屋，大段剧情后BOSS战，对クロアセラフ和クリノセラフ。两人的HP都是85000，弱光属性。蓝色的クリノセラフ多用魔法攻击，而绿色的クロアセラフ多用物理攻击。此战建议先集中攻击蓝色的クリノセラフ，只要封住魔法，就能打得比较轻松。战后クンツァイト获得称号“エ－スを超えし者”。回到结晶界向西进入希望の塔ジャックシ－ド。

希望の塔ジャックシ－ド第二图的左右方向一开始被结界封锁。从右侧下方以传送阵来到底层，要解除一个花蕾谜题。将左上角的花蕾运送到右下角的泉水处，太阳的格子可以通行，月亮的格子不能通行，中央漂浮的水晶是切换周围8格太阳与月亮图案的装置。谜题的解法如下：首先将左1和左3的水晶变成灰色，将花蕾运送到左4水晶的左上一格处，然后将左3水晶变回橙色，将花蕾运送到左3水晶的右边一格，最后将左4水晶变成灰色即可完成。之后红色结界解除，从第二图左边进入第三图，顺路来到第四图左下部分，通过传送阵进入第五图发生剧情。剧情后回收左右两个宝箱中的“リンクジェムJ”，从右下的传送阵回到第四图的上方，将其设置在最北边的台座上。然后通过新开启的小传送阵来到左上角和右上角，用ソサ－ラ－リング2射击水晶就能解除结界。进入北边的传送阵可以直接回到第五图，破坏右上角的水晶后解除最后的结界，之后就顺路经过第六图直走BOSS房间了。BOSS是インカロ－ズ·ILL，HP160200，弱光属性。她同时具备强力的近身攻击和远程魔法能力，还是推荐用シング在近距离吸引她的注意力，防御近身物理攻击时等待远程角色破防，又或是她在攻击其他角色时，用单发高威力的招式快速破防。在她使用心灵疾驱的时候，要注意立刻对全员进行回复，以免被她用上级思念术连携的秘奥义给秒杀掉。将其击破后是大段剧情，之后强制进入观测基地ラブンツエル。

地图









宝箱

结晶界	
1	ウィ－クチェック（宝箱怪）
结晶都市ワンダリデル	
1	ナムコイン
希望の塔ジャックシ－ド	
1	光念石
2	トリ－ト
3	レッドサフラン
4	ピ－チグミ
5	リンクジェムJ
6	リンクジェムJ
7	クリスタルヘルム
8	エンシェントクロ－ス
9	12200ガルド
10	クリスタルガ－ド

Check Point

1.进入结晶界后，杂谈“コハクの足”中选择“寒くないのかなあと思ってさ”可以提升コハク与イネス的ソ－マリンク；击败两名守护机士后，杂谈“フロ－ラとセラフ”中选择“とても优しい人なんだね”可以大幅提升シング与クンツァイト、ベリル与全员的ソ－マリンク；杂谈“シングの趣味”中选择“ぜ～んぜん、平气さ！”可以小幅提升シング与コハク的ソ－マリンク，选择“やっぱり、寂しかったかな？”可以大幅提升コハク与イネス的ソ－マリンク。

2.进入结晶都市ワンダリデル，调查第一图上方广场的贩卖机厨师帽，获得“チョコフォンデュのレシピ”。

观测基地拉普恩切尔
（观测基地ラプンツエル）

剧情 想要进入库里德所在的核心，必须从观测基地拉普恩切尔开始进发。进入内部后，库里德手下的科朗达姆（コランダーム）挡在众人面前，莉琪雅看出她被库里德施加了无视自身心灵强制服从的命令，并将其解救了出来。科朗达姆被莉琪雅的信念感动，为众人打开了移动的通路。辛格与琥珀再次确认了要守护原界所有心灵的意志，将赎罪之旅转变为守护之旅的莉琪雅也有翡翠在他的身边。

流程 往里面走发生剧情，シング单独行动后与旁边的コハク对话推动剧情，シング、コハク和ベリル相互之间的ソ－マリンク大幅提升。往右边乘升降机到3楼触发剧情，全员合流后，全员ソ－マリンク大幅提升。回到コランダ－ム所在地方，与她对话即可进入ガルデニア。

宝箱	
观测基地ラプンツエル	
1	ナムコイン

地图



Check Point

1. 进入观测基地ラプンツエル后，杂谈“沉む结晶人”中选择“本当は……？”可以大幅提升ヒスイ、イネス和ベリル相互之间的ソ－マリンク。与同伴合流后，杂谈“コハクの趣味”中选择“……面白いの？”可以提升シング与コハク的ソ－マリンク；杂谈“クンツアイトに相谈”中选择“问题ないの？”可以大幅提升コハク与クンツアイト的ソ－マリンク；杂谈“シングに相谈”中选择“嫌いじゃないよ！”可以大幅提升シング与コハク的ソ－マリンク，选择“ちょっと嫌かなぁ……”可以大幅提升全员的ソ－マリンク；杂谈“イネスの食欲”中选择“胃袋だよね？”可以大幅提升ヒスイ与イネス的ソ－マリンク，选择“まさか、胸……！？”可以大幅提升ヒスイ与クンツアイト的ソ－マリンク。
2. 从道具店左侧的升降机和二层右边的升降机来到三层，调查左侧的兔女郎厨师帽，获得“すきやきのレシピ”。
3. 调查入口可以选择返回原界或结晶界，在突入最终迷宫前先处理下大量更新的支线任务：

结晶界

希望の塔ジャックシ－ド：前往最上层调查インカロ－ズ的座位，获得“インカロ－ズのコア”、“クリノセラフのコア”和“クロアセラフのコア”。

结晶都市ワンダリデル：前往最西侧的泉水处调查，ソ－マリンク超过★7的特定双人组合可以习得合体秘奥义；在获得三个守护机人核心的前提下，调查最北端的机器，选择“セラフ兄弟の记忆”可以回到过去的サンドリオン。四处走一圈后从中央的传送阵回到过去ワンダリデル后发生剧情，可以获得クンツアイト的服装“特殊外装S型”，前往リチア的部屋，调查鸟笼可以看到小剧情，调查旧市区最西侧的泉水可以看到小剧情，调查旧市区入口处的小农田可以读到誓いの手纸，然后调查旧市区北边的机器人发生杂谈，大幅提升ヒスイ、ベリル和クンツアイト相互之间的ソ－マリンク，最后调查最北端的机器可以回到现实的结晶都市；选择“インカロ－ズの记忆”可以大幅提升クンツアイト与全员的ソ－マリンク。

原界

静かな渔村シ－ブル：进入シング的家发生剧情，シング获得灵武“はじまりの剑”，并习得特技“魔神剑”。

隐れ里ノ－クイン：前往剧情中被砍倒的大树的位置发生剧情，大幅提升全员的ソ－マリンク；在里长的家，调查2楼コハク的部屋发生剧情，コハク会挡在门前，然后回到1楼与カイア对话，对其心灵连接，剧情之后进入コハク的部屋，コハク获得称号“キックの鬼”，获得食谱“Sみそ焼きおにぎりのレシピ”；接着搜索房间，宝箱中有“ミソ”×3，调查左侧玩偶获得贵重品“DX人形”。

南ペンデロ－ク港：持有“DX人形”的前提下，与サンゴ对话，对其进行心灵连接，然后前往チエン大人の屋敷2楼发生剧情，对チエン大人进行心灵连接，强制战斗后获得“ワ－ルドチエック”、“クリスタルクレスト”和“ナムコイン”，ベリル获得称号“新人师匠”。

云上の村ブランジユ：完成之前ア－メス与エカイユ的任务的前提下，靠近广场的ア－メス发生剧情，然后前往山顶，获得饰品“オパ－ル”；之前获得“罪人のポスタ－”的前提下，在ベリル的家住宿，获得ベリル的灵武“ジエントルメンズ”。

交易の街ヘンゼラ：靠近宿屋发生剧情，然后与道具店店主对话，接着前往南ペンデロ－ク港与船长对话获得“三色ピザの食材”，回到ヘンゼラ宿屋与老板娘对话，剧情后获得“三色ピザのレシピ”，饰品“アクアマリン”，イネス获得称号“ビギナ－ママ”，与全员的ソ－マリンク大幅提升；完成了エカイユ过去剧情的前提下，进入チエン大人的屋敷与エカイユ对话，然后前往黄昏の森，进入倒数第二图中央发生剧情，获得10000G以及イネス的灵武“凶灭用心棒”；之前触发了“黄金の钟”支线的前提下，进入チエン大人的房间发生剧情，然后前往西オ－ルドマイン港，对钟进行心灵连接，强制战斗后获得“黄金の钟”，之后得到报酬“ピヨノン”，イネス获得称号“先见の明を持つ社长？”。

愈しの乡グ－ス：进入温泉后发生剧情，选择“男汤に入ろう”可以大幅提升シング与コハク的ソ－マリンク；上记剧情发生后，再次进入温泉泡澡会触发外出散步的剧情，靠近东侧的ロマン少年发生剧情，用ソサ－ラ－リング1点燃挡住梯子的木头，用ソサ－ラ－リング2击碎大石头，用ソサ－ラ－リング3消除掉奇怪的装置，继续前进触发剧情后，シング获得称号“真・ケダモノ”，ヒスイ获得称号“刚・ケダモノ”，クンツアイト获得称号“メカ・ケダモノ”。第二次原路前进会有新的剧情，第三次原路前进，シング、ヒスイ和クンツアイト相互之间提升ソ－マリンク。

桥上圣都プランス－ル：进入孤儿院，与スピン对话，对其进行心灵连接，ヒスイ和カルセドニ－获得称号“兄贵オブ兄贵”，两人之间的ソ－マリンク大幅提升，之后调查右下方公园的小砂堆，获得“オ－ルディバイド”。

帝都エストレ－ガ：与マクス城的皇帝パライバ对话，进行心灵连接后，获得“ディバインシンボル”，大幅提升カルセドニ－与全员的ソ－マリンク，之后前往王座背后パライバ的寝室与其对话，カルセドニ－获得称号“一人前の男”，以及他的灵武“バラの花束”。

救世系统・加尔德尼亚
（救世システム・カルデニア）

剧情 众人来到加尔德尼亚的核心阻止库里德，被封印在核心中的芙罗拉也在努力说服库里德不要唤醒加尔德尼亚。芙罗拉和莉琪雅告诉他，两千年前加尔德尼亚无法制御的原因，是因为它的模拟心灵结晶是克隆的库里德的心灵结晶，而库里德心中对“爱”本能上的渴求，才造成了加尔德尼亚不断吸收、不断追求他人的“爱”的悲哀事实。然而偏执的库里德根本听不进去，他解除了芙罗拉的封印，将自己与加尔德尼亚融合起来，并向众人发起袭击。

虽然灵武的力量能够与库里德抗衡，但却无法阻止等同于整个星球级别的加尔德尼亚的再生能力。但库里德很快发现，加尔德尼亚的核心根本不受他控制，开始吸收芙罗拉的心灵。即便如此，早已走火入魔的他不肯承认自己的失败，坚持要用自己的方式拯救结晶界与芙罗拉。莉琪雅击破了库里德的思念结界，众人趁机利用灵武对他进行心灵连接，进入了加尔德尼亚核心的心灵迷宫。

在这里，众人发现两千年前被加尔德尼亚吸收的结晶人的心灵都还存活着，但与加尔德尼亚的心灵完全融合的库里德出现在此后，却不受控制地再次开始进行吸收。将其彻底击败后，加尔德尼亚完全陷入了暴走状态，开始吸收周围的一切。而灵武之光连接起在场所有人，以及所有被加尔德尼亚吸收的心灵的光芒，小小的光芒无限聚集起来，将加尔德尼亚的核心彻底毁灭。核心被破坏的加尔德尼亚开始吞噬自己，即将陷入完全白化的库里德醒悟过来，将未来托付给众人，用转移术将他们传送回离开了加尔德尼亚的桑德里昂，自己则与芙罗拉静静地厮守着最后的时光……两千年前被吸收的心灵缓缓降回结晶界，这些微弱的生命结晶，相信总有一天会孕育出新的生命吧。

为了不让用尽力量的莉琪雅陷入白化，在众人的希望下，莉琪雅选择了在昆扎特的模拟心灵内永远生存下去。两人安眠在遥远的桑德里昂上，作为守护结晶界与原界的绿色守护神，注视着所有的生命。而一对年轻的情侣，就在夕阳下紧紧抱在了一起。

流程 第一图的魔物之巢用ソサ－ラ－リング2射击后会出现魔物，击倒后获得的道具都不错，推荐全部消灭。无法通过的道路就拉动附近的岩石来填坑或砸碎路障。第二图的传送阵一开始无法使用，直接向上进入第三图发生剧情，拿到宝箱里的“リンクジエムG”后，设置在第二

图的台座上。第二图的传送阵开启后，分别从左上角前往第四图，右上角前往第五图（前往第五图要用到右下角的水晶切换传送阵），通过后回到第三图烧掉上方的茧。以下详细解说这两图的走法：

第四图图的解谜是用**ソサ－ラ－リング** 1 射击绿色的能量供给装置，使其变成红色就能截断能量传输，而用**ソサ－ラ－リング** 3 射击切断能源线的魔法阵让其到达红色能量供给装置处，使其变成绿色就能恢复能量传输。能量的充足与缺乏直接影响到道路的上升下降。注意紫色的地形尽量不要踩，会按比例扣血。详细走法：1. 射击最南侧能源区域右边的魔法阵。2. 回收上层的宝箱 12。3. 前往西侧的能源区域，射击靠左的魔法阵和靠右的能源装置。4. 按顺序回收宝箱 7、宝箱 8。5. 回到西侧能源区域，射击靠左的能源装置和靠右的魔法阵。6. 回收宝箱 9 和宝箱 11。7. 射击东侧能源区域的三个魔法阵。8. 回收宝箱 10 后进入第三图，烧掉茧。

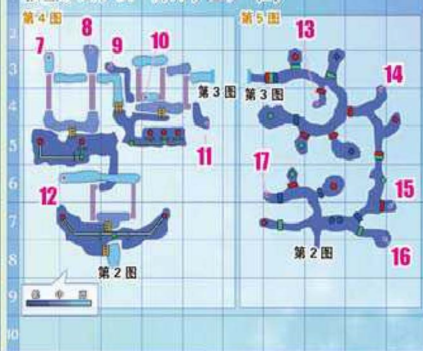
第五图的解谜是用三种颜色的**ソサ－ラ－リング**能源射击相同颜色的菱形机关，附近就会出现相同颜色的水晶，然后相同颜色的平台和柱子会往下移动。射击该水晶，机关、平台和柱子就会复位。将整个地图分为上下两个区域，详细讲解走法：1. 射击下方区域蓝色机关，回收宝箱 16 和 17。2. 射击下方区域蓝色水晶。3. 射击下方区域左下角红色机关，回收宝箱 15。4. 先射击下方区域绿色水晶，再射击下方区域红色水晶。5. 从右侧通路前往上方区域回收宝箱 14。6. 先射击上方区域绿色机关，再射击上方区域红色水晶，回收宝箱 13。7. 先射击上方区域蓝色机关，接着射击上方区域绿色水晶，最后射击上方区域蓝色水晶，进入第三图，烧掉茧。

两个茧都烧掉后，与第三图的 BOSS 交战。BOSS 是**ア－ベントホ－ル**，HP168500，弱火属性，耐地属性。这个 BOSS 的攻击带石化，强烈建议先装上防止石化的道具，或是用料理防止所有异常状态。它的钻地攻击很高，看见钻地后不妨稳固防守。击倒后进入第六图，第六图中央的大传送阵可以直接回到第一图入口，不过是一方通行。在第七图绿色存档点回复后，就可以挑战最终 BOSS 了。

最终 BOSS 的第一形态是**ガルデニアコア**，HP183070，弱光属性，耐暗属性。它会召唤杂兵**ガルスフィア**，但是基本没有什么威胁。只要用**シング**压住它打，不断破防就能轻松取胜。惟一注意一下中央大范围的暗属性魔法，操控全员防御就好。第二形态是**クリ－ド**，HP235000，弱光属性。他的近身攻击挺有威力，一定要注意回复。推荐还是以**シング**连发破防值高的单招来破防后进行稳定输出，同时注意看他的愤怒攻击。这一战要注意 BOSS 的愤怒攻击有两种，一种是最速反击的，另一种是先瞬移在某个角色的背后再进行攻击的，反击的时间完全不同。击倒**クリ－ド**后，迎来游戏的大结局。

地图







宝箱

救世システム・ガルデニア

1	スペシフィック×2
2	グレ－プグミ
3	エリクシ－ル
4	ヘヴンリ－ガ－ブ
5	レッドカモミ－ル
6	リンクジェムG
7	ミラクルグミ ×2
8	エクリプスサ－クル
9	トリ－ト ×2
10	スタ－ベレット
11	オ－ルディバイド
12	ウィア－ドリボン
13	ゴ－ルデンヘルム
14	ピ－チグミ ×2
15	アメジスト
16	ミラクルグミ ×2
17	プリズムプロテクタ－
18	ラストクルセイダ－
19	エリクシ－ル

Check Point

1. 进入**ガルデニア**后先返回观测基地**ラプンツエル**，与**コランダ－ム**对话，然后进行心灵连接，可以获得饰品“**ドリルリボン**”；然后将**ペリル**作为领队与**コランダ－ム**对话，可以得知**コランダ－ム**的“七大情报”；前往宿屋住宿后全员**ソ－マリンク**大幅提升。

2. 通关后记得选择存档。之后读取通关存档时，选择“**いいえ**”可以继续留在本周目的世界。打打隐藏迷宫，做做支线任务，刷刷 GRADE 点数。当一切都完成后，想要开启新周目，也不用再去挑战最终 BOSS，只需要前往**シ－ブル**村的左下角，调查女神像即可。

3. 通关后的世界中，难度增加**マニア**和**アンノウン**，心灵构筑解放至最终阶段，**シ－ブル**村增加案内**ウサギ**可以看到已开放的杂谈（**スキット**）、影像和音乐，斗技场追加 EX 等级，大地图左上角出现隐藏迷宫**トライバ－スゲ－ト**。

特莱巴斯之门

（トライバ－スゲ－ト）

读取游戏的通关存档后可以在大地图的左上角挑战这个隐藏迷宫。迷宫的入口处有商人贩卖道具和食材，也有绿色记忆阵可供回复和存档。这里有两个台座，要镶嵌上“苍の宝珠”和“翠の宝珠”才能打开大门。两个宝珠分别在**アンデ－ル**坑道第三图有壁画的房间处进入的坑道侧**トライバ－スゲ－ト**，以及**シエヘラ**砂漠倒数第二图的遗迹处进入的遗迹侧**トライバ－スゲ－ト**中可以获得。

※ 本作的白金理论上在一周目就可以达成，但是合体秘奥义要求的★ 7 以上灵武连接奖杯和全员等级 Lv200 的奖杯在二周目购买特典要素后达成起来要轻松得多，因此完全可以在二周目再来挑战该迷宫。想要有效率地进行二周目，推荐特典要素购买“アイテム引き継ぎ（200）”、“パラメ－タ引き継ぎ（400）”、“ソ－マリンク引き継ぎ（20）”、“作战引き継ぎ（20）”、“レシピ引き継ぎ（100）”、“料理レベル引き継ぎ（100）”、“获得经验值 5 倍（2000）”、“获得 GRADE2 倍（200）”，合计需要 3040 点 GRADE。

另外大家应该都对各地的某绿色红玉石板有印象吧。通关后调查这些石板能够获得“シャドウジェム”，将其放置在トライバ－スゲ－ト中（坑道两个、沙漠两个、正宗特莱巴斯之门第四层四个）的黑色女神像身上，即可 1 对 1 挑战自己的影子，胜利后能够获得该角色的成长型灵武、称号和服装。石板的所在地分别是：黄昏の森倒数第二图绿色存档点右侧；ド－ズモア里街道东侧入口第二图最北边顶上；シエヘラ砂漠最北边绿洲处；帝都地下水道（第二次）中地图 C5 的位置（建议从帝都教会ア－カム房间背后的门进入）；圣都プランス－ル大圣堂下方的三日月浜右侧；雾の村レ－ブ右上角通路；云上の村ブランジュ中ペリルの家右侧；隐れ里ノ－クイン中里长の家北边宝箱的旁边。注意影子基本上都是 10 万血，而且对角色的主要攻击属性是耐性，因此应该以特技攻击为主。而且他们的实力非常强，没有 Lv100 以上就不用浪费时间了。



トライバースゲート（坑道・沙漠）

虽然入口分别在两处，但实际上内部是同一个区域，不过并不相通而已。实际上还是可以看成两个迷宫。

坑道侧：入口外侧壁画房间内，调查右上角可以获得“アミュレット”。进入第二图后有热射线谜题，要移动灰色的柱子，让热射线能够点燃所有柱子的火焰。第一个谜题解法是将中央的灰柱向下移动两格。左下角第二个谜题解法如下：1.将左下方灰柱移动至右上方灰柱的左边一格。2.将右上方灰柱移动至原本左下方灰柱所在位置。最上方有BOSS战，BOSS是ユルティムデローズ，HP286426，弱火、光属性，耐暗属性。这个BOSS的特点是近身攻击范围极大，包括愤怒状态的攻击在内，几乎都是周身判定，因此最好随时注意全队的血量。由于BOSS体积非常大，攻击上没有什么难点，魔法也很容易打全。将其击破后获得“苍の宝珠”。

遗迹侧：进入第二图后同样是热射线谜题。第一个谜题解法如下：1.将左下方的灰柱移动右下方绿柱的上面。2.中央下方的灰柱移动至左上方绿柱的下面。3.将中央上方灰柱移动至原本中央下方灰柱所在的位置。右上角第二个谜题解法如下：1.将右下方的灰柱移动至左上方灰柱和绿柱之间。2.将左上方的灰柱移动至右下方灰柱原本所在位置的左边一格。最上方有BOSS战，BOSS是ソレイユ·ルヴァン，HP328524，弱地属性，耐光、暗属性。这个BOSS的血虽然厚，但是好在钢体并没有想象中那么硬，战前给シング装备延长追击连接时间类的技能，然后用シング快速破防后的追击连接，再配合交错追击，可以长时间控制BOSS并打掉不少体力。将其击破后获得“翠の宝珠”。

地图



宝箱

1	アイフリードハット
2	ハイパーヘルム
3	ディバインシンボル
4	スペシフィック

トライバースゲート

位于大地图左上角，将“苍の宝珠”和“翠の宝珠”镶嵌上之后打开大门进入。这个迷宫分为几层，每层的前面实际上就是把所有城镇与迷宫的场景混乱地连接起来，进入类似于之前拿宝珠时看到的那种阴绿色的遗迹图后，就证明走到了该层的最后一图，要面对BOSS了。

第一阶层

一路来到第五图，按照地图标示的绿色数字的顺序，用ソサ－ラ－リング1射击装置，就能打开所有的通道并回收宝箱。BOSS的位置是可见的，战斗前做好准备。BOSS是ア－クデウス，HP353586，弱水、光属性，耐火、暗属性。它主要使用暗和火的上级术，打法跟以前一样，用近战角色压制住它，别让它使用术，其他人自然会去收拾掉镰刀。镰刀只有3万出头的血量，但会无限再生，攻击范围也大，因此最好能够将本体推倒远离镰刀的地方做战。BOSS在还剩130000血量的时候会爆气，注意回复。击败BOSS后会出现回到入口的黄色传送阵和前往第二层的白色传送阵。

地图



第二阶层

第五图是个巨大的环形向下路线，顺路前进回收宝箱就没有什么问题。BOSS是コレ－ルデモンド，HP455661，弱雷、暗属性，耐火、地属性。由于BOSS会散布石化攻击，因此主攻手和回复要员一定要装备上防石化的饰品，或者是开战前用料理杜绝。击败BOSS后会出现回到入口的黄色传送阵，继续往下走可以看到前往第三层的白色传送阵。

地图



第三阶层

这一阶层的敌人会散布各种异常状态，因此事先做好防范。来到第六图会看见类似于最终迷宫第五图的水晶机关解谜。同样是以相同颜色的ソサ－ラ－リング射击机关和水晶即可。顺序如图中绿色数字所示。射击1号机关后可以先去回收5号旁边的宝箱。BOSS是ガトウムジョ－ズ，HP657063，弱水、风属性。它的行动速度比较慢，近身攻击高，同样也会使用炼狱龙那招正前方大范围的火属性技，而且是秒杀级别的伤害。战术依然保持シング在前面抵住，然后法师远距离魔法破防即可。

地图



第四阶层

本层没有宝箱，而且是一条路直通隐藏BOSS ファルディアルメアス（途中有四个黑色女神像）。BOSS非常强大，Lv120左右打起来都比较辛苦，要想碾压它基本得等到Lv140。与BOSS交手前首先要做一些准备：1.用料理“Sみそ焼きおにぎり”提升全员20%的最大HP。2.除了玩家操控的肉盾角色外，其余角色全部上远程攻击系，设定保持远程作战，并且术攻击和回复系角色一定要装上“スピ－ドスペル（加速咏唱）”和“スペルキ－プ（保持咏唱）”的技能。3.全员装备防止状态变化的饰品，并且装备“フェニックス（战斗中死亡后100%确率以HP20%的状态复活一次）”、“ラッキ－キ－プ（战斗中受到致死攻击时有10%的几率留下1HP）”的技能。4.如果SP有剩，所有强化追击连接的技能一定要全部装上。5.准备好足够的药品。

ファルディアルメアス的HP1000000，体积巨大，攻击方式全部是大范围，会使用各种属性思念技。这一战非常考验玩家的操作，首先玩家操控的角色跑位一定要好，自己尽量站在版边将BOSS引住，这样BOSS的范围技打到其他队友的几率就小很多了。对于等级不够Lv120的角色来说，BOSS的所有攻击几乎都是秒杀，因此建议有两个能使用“レイズデッド（复活）”思念术的队友在场，否则复活药都不够用。BOSS带属性的思念技命中我方后，它背后漂浮的对应属性球就会点亮。火、风、水、地、雷、光、暗七个球全部点亮后，BOSS就会使用威力超高的全屏技“フィ－ニス·オリゴ－”，不防御必定死亡，防御也会被打掉大量的血，基本就是全灭技。要阻止这招发动，可以把它背后的灯打灭，具体方法是用属性技命中BOSS（打在钢体上不算，也就是破防后属性攻击、秘奥义、追击连接属性攻击命中），就能将对应的属性球打灭。因此看到BOSS的球差不多要全部点亮了，而我方又没有破防的节奏，不妨直接爆心灵疾驱第四阶段，硬抗住BOSS强行破防。BOSS的愤怒攻击算是比较好反应的，一定要成功反击到，否则会浪费不少输出机会。如果实在打不过，就使用传说中的无耻道具“ア－ルディバイド”吧。

将其击破后，继续前进会来到《无瑕传说R》中的特莱巴斯之门最底层的场景，同样是一座大门挡在面前。现在直接从这里的传送阵离开，之后再次击倒最终BOSS，看完结局后会有一段追加影像，ガラド获得称号“异世界からの来访者”。至此隐藏迷宫攻略完全结束。

奖杯攻略

奖杯综述

奖杯总数	40	铜杯	20	银杯	16	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	约50小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

虽说理论上一周目即可完成后白金，但还是推荐二周目完成。首先全角色升至Lv200的奖杯在一周目打起来非常没效率，还不如配合二周目特典来打。而像アンノウン难度通关的奖杯，没有满级队伍又基本没法打。因此一周目通关后拿到那些不需要堆等级的奖杯，赚到3040点以上的GRADE后就直接开二周目，继承各种特典后再战吧。

テイルズ オブ ハーツ R マスター（白金）
取得条件：取得所有奖杯

ガードカウンターの达人（银杯）
取得条件：防御反击200次

ミッションマスター（银杯）
取得条件：战斗任务最高等级达成10次

200コンボ达成（银杯）
取得条件：完成200连击

奖杯说明：笔者是在挑战隐藏迷宫的BOSS时达成的。以操控角色为シング为例，事前装上"アタッチブレイク（特定技增加破坏属性）"、"タイムアドヒット（提升攻击命中时回复的追击连接时间）"、"タイムアドムーブ（提升追击移动时回复的追击连接时间）"、"クロスアクティブ（容易发动交错追击）"、"タイムアドクロス（提升交错追击时回 复的追击连接时间）"。招式方面设置"雷迅牙"、"兽哮雷波"和"轰破雷神枪"。队员尽量选择跟シング灵武连接等级高的，会比较容易发动交错追击。先将敌人打成追击连接状态，然后连发持续时间短攻击次数多"兽哮雷波"，看见推出距离外就用"轰破雷神枪"再次触发追击移动。如果敌人被打到空中，就先用"雷迅牙"把它拉下来。交错追击一旦出现就坚决不要错过，可以大幅回复追击连接的时间。

スピルドライバー（银杯）
取得条件：发动心灵疾驱50次

奖杯说明：由于即使是第一阶段也计入次数，时常发动就行了。

クロスリンクスラッシャー（银杯）
取得条件：发动交错追击150次

奖杯说明：灵武连接等级越高，交错追击发动几率越高。事前装上技能"アタッチブレイク（特定技增加破坏属性）"、"タイムアドヒット（提升攻击命中时回复的追击连接时间）"、"タイムアドムーブ（提升追击移动时回复的追击连接时间）"、"クロスアクティブ（容易发动交错追击）"和"タイムアドクロス（提升交错追击时回复的追击连接时间）"会更有效率。

チェイスリンカー（银杯）
取得条件：追击连接持续时间一次性超过20秒

奖杯说明：事前装上技能"アタッチブレイク（特定技增加破坏属性）"、"タイムアドヒット（提升攻击命中时回复的追击连接时间）"、"タイムアドムーブ（提升追击移动时回复的追击连接时间）"、"クロスアクティブ（容易发动交错追击）"和"タイムアドクロス（提升交错追击时回复的追击连接时间）"就能轻松达成。

サプライズエンカウンター（银杯）
取得条件：被偷袭遇敌50次

奖杯说明：全靠运气，只能不停进行战斗。大概在遇敌1100次前后能够达成。

敌を2000体击破（铜杯）
取得条件：击倒2000个敌人

全キャラレベルMAX达成（银杯）
取得条件：全角色升至Lv200

奖杯说明：强烈建议在二周目完成的奖杯。虽然理论上在一周目可以完成，但超过Lv100以后基本上要几十万经验才能升级，就一周目的练级效率来说非常低下，不如在二周目开始时继承5倍经验的特典，然后再配合2倍经验的料理"みそ汁"来练级。

モンスターコレクター（银杯）
取得条件：怪物图鉴完成90%

奖杯说明：强烈建议在二周目继承特典时购买"モンスター图鉴全开放（2500）"，能够最轻松达成。（可以跳奖杯后读取存档。）

アイテムコレクター（银杯）
取得条件：道具图鉴完成90%

奖杯说明：强烈建议在二周目继承特典时购买"コレクター图鉴全开放（2500）"，能够最轻松达成。（可以跳奖杯后读取存档。）

世界踏破（铜杯）
取得条件：走遍大地图上所有角落

奖杯说明：不是指去过所有的城镇迷宫，而是指用飞行灵武将大地图上所有灰色的部分都探索并抹去。

料理マスター（银杯）
取得条件：料理等级达到Lv99

奖杯说明：制作越高级的料理，等级提升越快。要刷的话，建议在隐札里ノークイン外面用那气瓶不断刷敌人，然后不断吃高等级的みそ系料理。

76コ（金杯）
取得条件：收集齐76个ナムコイン

奖杯说明：ナムコイン遍布在世界各地，其中开宝箱有30枚，地图道具有18枚，与NPC或动物对话有6枚，支线任务有9枚，斗技场单人战上级8枚，斗技场EX战5枚。宝箱、对话与支线任务可以查看攻略中的记述，地图道具参照前面的世界地图寻找即可。收集齐后交给任意城镇中的女仆シトリン即可获得奖杯。注意有些支线任务是有时限的，一定要严格按照攻略上的提示去完成，因为硬币收集不能继承到下周目，一旦错过就只能在下周目努力了。

グリムキガル击破（铜杯）
取得条件：击败グリムキガル

カルセドニー击破（铜杯）
取得条件：击败カルセドニー

アーメス击破（铜杯）
取得条件：击败アーメス

サンドワーム击破（铜杯）
取得条件：击败サンドワーム

カルセドニー队击破（铜杯）
取得条件：击败カルセドニー队

シルバ击破（铜杯）
取得条件：击败シルバ

クロアセラフ击破（铜杯）
取得条件：击败クロアセラフ

凭依ストリーガウ击破（铜杯）
取得条件：击败凭依ストリーガウ

ダブルセラフ击破（铜杯）
取得条件：击败ダブルセラフ

インカローズILLを击破（铜杯）
取得条件：击败インカローズILL

クリード击破（金杯）
取得条件：击败クリード

ファルディアルメアス击破（金杯）
取得条件：击败ファルディアルメアス

难易度マニアでクリア（银杯）
取得条件：マニア难度通关

奖杯说明：通关一次后即可开启难度调整。提取通关存档后自动出现在最终BOSS门前，此时调整难度为マニア，然后再去打倒クリード通关即可获得。推荐等级为Lv150。

难易度アンノウンでクリア（银杯）
取得条件：アンノウン难度通关

奖杯说明：同上。不过アンノウン难度下的クリード即使是满级队伍也很难打，装备暗属性耐性的装备自不用说，万不得已还可以使用"オールディバイド（敌我此战伤害全部减半）"这个道具。

バルーンマスター（铜杯）
取得条件：在斗技场的打气球小游戏中全员总分数达到12000点

奖杯说明：与斗技场左侧的人对话可以玩到捕气球的游戏。这个游戏如何快速且一次性捕破多个气球是关键，首先全员必备技能推荐为"TPゲイン（击破目标后TP恢复10%）"、"TCゲイン（击破目标后TC全回复）"、"ステップキャンセル2（可以用前冲取消任何攻击动作2次）"、"エアキャンセル2（可以用跳跃取消任何攻击动作2次）"和"エクシード（最大TC增加1）"，武器换手上TC最多的。这样就可以保证即使全程使用技，TP和TC都不会耗完。基本思路是用移动技快速解决地面的气球（如果是可以空中出的移动技更好），遇到太高的打不到就用跳跃取消，然后用对空的技打。如果没有高速移动技，就不断用普通攻击取消移动来快速走位，遇见位置比较好的气球就用大范围的技一次性打掉。拿到这个奖杯最快的方法是用シング、ヒスイ、クンツァイト和カルセドニー赚高分，这四个人稳定发挥的话打完应该都已经接近10000分了，剩下4个人随便打打都可以。以下是全员推荐技：シング：星尘绝破（连发）、雷迅牙。ヒスイ：荒鹰、云雨雀、乱千鸟（连发）。クンツァイト：瞬影刃（连发）、裂空斩。カルセドニー：雷光闪（低空连发）、天翔残光剑。コハク：凤凰天驱、绯炎翔阵。ベリル：クラッシュえくれえる、スラッシュからあず。イネス：ビエルブレイド、マーメイドジュヌ。ガラド：グラウンド・モール、スラッシュ・ジャガー、テンペスト・スネイク。

斗技场クリア（银杯）
取得条件：斗技场中单人战和组队战都完成上级

ヒューバートパスカル击破（银杯）
取得条件：击败ヒューバート（クロ）与パスカル（トロ）

奖杯说明：完成斗技场组队战上级的战斗后，来自《圣恩传说》的ヒューバート（库罗装）和パスカル（多罗装）会组队乱入。ヒューバート（クロ）HP63600，パスカル（トロ）HP78400。这是标准的近身战士搭配远程枪手的组合，因此首先要集中火力对付远程的白色パスカル。建议直接一个Lv4的心灵疾驱先将她压制夹掉，再来集中收拾黑色的ヒューバート。超过Lv100即可等级碾压。顺便一说，用コハク完成单人战上级时，ヒューバート会乱入。

シングとコハクの绊（铜杯）
取得条件：シング与コハク的灵武连接达到★7

奖杯说明：游戏终盘剧情发展到进入观测基地ラプンツェル后，回到结晶界的结晶都市ワンダリデル，调查最西侧的泉水，灵武连接达到★7的特定组合会习得秘奥义，同时完成此奖杯。以下皆同。一周目做完支线，杂谈的选项也不要选错的话，打完隐藏迷宫时，主力阵容的灵武连接达到★7是非常轻松的。

シングとベリルの绊（铜杯）
取得条件：シング与ベリル灵武连接达到★7

シングとカルセドニーの绊（铜杯）
取得条件：シング与カルセドニー的灵武连接达到★7

コハクとヒスイの绊（铜杯）
取得条件：コハク与ヒスイ的灵武连接达到★7

コハクとベリルの绊（铜杯）
取得条件：コハク与ベリル的绊的灵武连接达到★7

イネスとガラドの绊（铜杯）
取得条件：イネス与ガラド的灵武连接达到★7

クンツァイトとガラドの绊（铜杯）
取得条件：クンツァイト与ガラドの绊的灵武连接达到★7



本作是SEGA在PC平台推出的大型网络RPG，如今玩家可以使用PSV和PC玩家一同进行冒险，本篇攻略以系统入门为基础，加入主要的任务和BOSS等攻略，让新玩家更好地熟悉《PSO2》的奇幻世界。

文 酷洛洛、毛树、手残　协力 梦幻之星在线中文网（PSOCN）　美编 Juxi

RPG	梦幻之星在线2			必须记忆卡
	ファンタシースターオンライン2			3098MB
	SEGA	2013年2月28日	日版	多人
零售版：5229日元/下载版：免费		与PC版数据同步	对应玩家年龄：15岁以上	

PSV版《梦幻之星在线2》FAQ

鉴于有些玩家刚接触时不了解游戏的内容，在这篇入门指南攻略正式开始之前，为大家总结一下常见的问题和解答。

Q 《PSO2》可以离线玩么？

A 不可以，《PSO2》是一款在线游戏，需要连接到互联网上才能够进行游戏。离线下只能使用PSV版的个别功能。

Q 《PSO2》港服可以玩吗？

A 目前PSV版《PSO2》只能够通过日服账号进行连接，并不知道将来会否推出港服。

Q 我用4G卡可以玩《PSO2》吗？

A 安装数据加上游戏当前版本的更新包，容量已经超出4G，如果是纯下载版的话，4G卡是无法容纳该游戏的，建议玩家更换8G或更大容量的记忆卡后再下载游戏。如果同学使用的是实体版卡片，目前只需下载约1G的更新补丁就可以进行游戏了。

Q 《PSO2》需要用代理玩吗？

A 运营商目前并没有封堵大陆IP，因此玩家是可以正常登录游戏的，而且目前网络十分流畅，最多只是出现偶尔的断线情况，各位大可放心。

Q 在PSV上玩《PSO2》能否随时切换账号？

A 不可以。这里需要特别强调：用PSV登录《PSO2》时，系统会将玩家首次登录的SEGA ID与当前使用的PSN日服账号绑定，今后玩家再次游戏，就无需重新输入SEGA ID的账号密码，但相对的，也无法更换SEGA ID，因此第一次登录时要十分注意。

Q 游戏收费么？不付费可以玩么？

A 《PSO2》是一款道具收费游戏，这些道具会提供游戏中过的额外增值功能。不过即使不花钱，也不会对玩家的游戏造成影响，只是少了一些功能而已。极品道具还是要靠自己打的。

Q PSV版的角色数据和PC版共通吗？

A 完全共通，玩家大可以一时用PC上，一时用PSV上，游戏数据均保存在服务器上，不会出现进度不同的问题。

Q PSV版和PC版有什么分别？

A 其实各位可以把PC和PSV版当作一样的客户端来看待。不过一些地方还是会有不同，但并不会对游戏造成什么大影响。

1 系统界面略有不同。

2 操作方式有较大差别，但PSV版基本可以实现PC版的所有操作。

3 PSV版一些游戏信息并不会显示在游戏中，例如特殊能力的详细描述、场景PSEB的增幅内容等，但实质内容并没有区别。

4 PC版和PSV版都有各自独有的频道（Block），但两版本的用户可以在共用频道一起进行游戏。

5 PC版和PSV版各自有一些先行独占的任务内容，但PC玩家只要使用PSV版登录，就可以进行PSV版的任务，反之亦然。

6 PSV版有一些特有功能，例如纸娃娃离线创建，以及AR角色互动，均为离线功能。

注册篇

和其他PSV游戏不同，《PSO2》不仅要以来PSN上网才能进行游戏，还需要靠SEGA ID才能够登陆其中。在游戏攻略开始之前，会先为大家介绍如何注册SEGA ID。

1 登录http://pso2.jp/，点击如图按钮，进入SEGA ID的注册界面。



2 在如图位置填写注册邮箱，注意已经注册的邮箱不能重复使用。

SEGA ID管理ページ
SEGA ID新規登録 SEGA

メールアドレス入力 | 個人情報入力 | 登録情報確認 | サービス利用登録へ

メールアドレス入力

連絡先となるメールアドレスを入力のうえ、「SEGA ID利用規約」にご同意ください。

「同意して送信」ボタンを押していただきますと、入力されたメールアドレス宛に、個人情報登録のためのURLを記載したメールが送信されます。

SEGA ID利用規約

メールアドレス　規約に同意して送信

※すでにSEGA IDに登録されているメールアドレスは使用できません。

※返信メールが来ない場合、メールアドレスが間違っている可能性があります。その際はもう一度メールアドレスを入力して下さい。

3 输入注册邮箱后，系统会提示玩家查收邮箱，这里笔者以QQ邮箱为例。进入之前输入的QQ邮箱中，就会发现名为“【SEGA ID】**メールアドレス**登录**のお知らせ**”的邮件（注意有可能被邮箱误认为垃圾邮件，摆放在垃圾箱中），进入后会发现第四行有一条较长的链接，点击进入。


【SEGA ID】メールアドレス登録のお知らせ

SEGA IDの新規登録お申し込みを受け付けました。

まだ登録は完了していません。
以下のURLにアクセスし、画面の指示に従って手続きを完了して下さい。

https://iway.isao.net/sega/mail_sr.cgi?session_id=X0oaIM61BNda3KeOki&security_pass=11d024041e8fbdf453210d841d6c0af6461925fe

クリックしてもページが開かない場合は、URLをコピーし、ブラウザに貼り付けてアクセスしてください。
なお、このURLは一定時間経過するとアクセスできなくなります。

★このメールに心当たりがない場合
SEGA ID新規登録ページにおいて、あなたのメールアドレスが誤って入力された可能性があります。
ご迷惑をおかけいたしますが、このメールは破棄してください。

4 进入链接后，玩家就可以填写注册资料以及希望注册的ID号，具体各项目解释如下：

SEGA ID: 使用可能なIDか確認
※6～30文字の半角英数字で入力してください。
半角英字は大文字・小文字を区別せず、必ず小文字で登録されます。
また、IDの先頭の文字は半角英字を設定する必要があります。

※この登録を途中で終了する場合、同じIDではすぐに再登録できない場合があります。再登録をご希望の際は、別のIDで、再度登録してください。

ご希望のパスワードを入力 (半角英数字8～16文字)
パスワード: ●●●●●●●●●●●
(再入力)パスワード: ●●●●●●●●●●●
※8～16文字の半角英数字(半角数字を1つ以上、半角英字を2つ以上含む)を入力してください。
IDと同じ文字列が含まれるパスワードを登録することはできません。
半角英字の大文字と小文字は区別されます。

秘密の質問
質問を選択してください: 通っていた幼稚園(保育園)の名前は？
質問の答え:
※1～64文字で入力してください。
半角カナおよび「-」以外の記号は使用できません。

SEGAからのお知らせ
お知らせを受け取る
サービスに関するお知らせ、メールマガジン等を連絡先メールアドレス宛にお送りいたします。
SEGA ID登録完了後に受け取るかどうかを変更することも可能です。

画像認証
上に表示されている文字を全角ひらがなで入力してください。
登録する

1.出生年月，注意按照例子中的日期格式填写。
2.希望的注册ID号，填写后可以按旁边的按钮确认该ID是否可用（因为可能存在已经被注册的情况）。如果可用，右边会出现“◎登录可能IDです”的提示。
3.ID的密码。
4.再次输入ID的密码。
5.选择查询问题以及填写自定义答案，涉及密码的改动，玩家记得问题和答案就可以了。
6.这里系统会询问是否收发官方的通知邮件，非必要。
7.根据图中的日文输入验证码，需要玩家安装日文输入法填写。

5 确认注册信息，没问题的话选择“登录**する**”，如果想修改，则选择“修正**する**”。

登録情報確認

ご入力いただきました内容にお間違いはないか、ご確認ください。

※なお、虚偽の個人情報で登録された方は、SEGA IDの利用を停止させていただく場合がございますので、内容を正確にご入力ください。

生年月日

希望SEGA ID
希望SEGA ID:
※セキュリティの観点から、パスワードは表示しておりません。

連絡先メールアドレス

SEGAからのお知らせ
受け取る

秘密の質問

登録する

修正する

6 注册完毕后，我们就要激活该ID在《梦幻之星在线2》的使用，如下图选择“**サ-ビス**利用登录**を**行う”。



7 进入激活游戏页面后，在“**ファンタシ-スタ-オンライン**2”一栏中，选择下面的“**サ-ビス**利用登录”。



8 勾上图中的选项后，再点击“利用規約**に**同意**して**登录”。



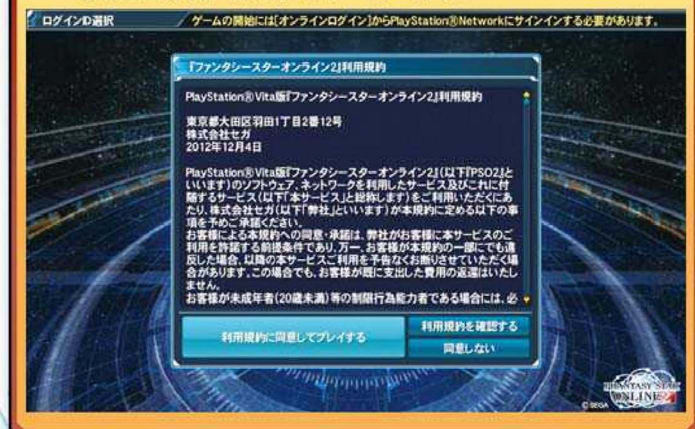
9 看见该提示页面，我们已经完成注册操作了，玩家现在可以使用我们刚注册的SEGA ID进入《梦幻之星在线2》了。



登录篇

1 确认使用协议

每次进入游戏，系统都会要求玩家接受协议，这时只要选择“利用規約**に**同意**してプレイする**”即可。



2 登录菜单



一般来说，玩家只要选择**オンラインログイン**即可，之后玩家要输入之前注册的SEGA ID，注意第一次输入之后，以后就不用再次输入了，该账号会和你现在的PSN账号绑定在一起。但今后也不能够更换其他SEGA ID登录，要注意。

项目	说明
オンラインログイン	登录游戏（需要SEGA ID）
ユ-ザ-情报变更	更改账号信息（跳转至浏览器）
キャラクタ-ボ-トレ-ト	角色玩偶模式（后文详述）
オフラインキャラメイク	离线创建角色
クレジット	开发者名单
オンラインマニュアル	在线教学（跳转至浏览器）
タイトルに返る	返回标题

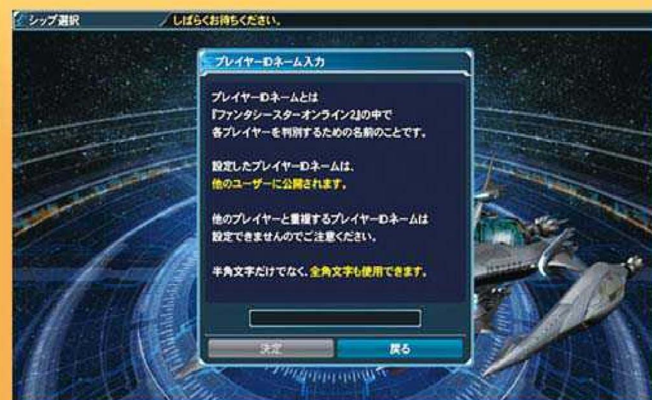
3 选择服务器

SEGA目前共提供了10个服务器（亦称作“船”）供玩家选择。不同的服务器之间角色不互通（但可以通过付费转服），一般国人玩家聚集比较多的服务器是3船和9船，可以随意选择。



4 创建玩家ID

之后玩家要创建自己的玩家ID，游戏中的好友是以玩家ID为单位记录的，也就是说，即使你同一ID里创建了多名角色，其好友列表都是相同的。另外游戏还提示玩家输入邀请码，不过不输入也没问题。



5 开始界面（スタ-ト メニュ-）

一般来都是选择“**キャラクタ**-选择”以进入角色选择界面了。



项目	说明
キャラクタ-选择	选择登录角色
サポ-ト メニュ-	辅助菜单。包括设置（オプション）、更改账号信息（ユ-ザ-情报变更）、确认SEGA ID（SEGA ID确认）以及在线教学（オンラインマニュアル）。
お友达招待システム	邀请码系统，显示玩家的邀请码
タイトルに返る	返回标题

6 角色选择界面（キャラクタ-选择）

如果玩家之前在PC版已经建立了角色的话，这里就可以直接选择角色进入游戏了。如果没有的话，则选择“**キャラクタ-の**新规作成”以创建新角色。这里要重点说明一下，游戏只能免费创建一名角色，一旦成功创建之后，如果要再次创建角色，就需要支付500AC（付费货币），如果想再次免费创建角色，就必须删除该玩家ID之前在所有服务器中的创建过的角色。



7 创建角色介绍

已经创建角色的同学则可以无视这一步了，这里会为大家介绍游戏的角色创建系统。《PSO2》的角色创建系统非常强大，玩家可以自由创造只属于自己的角色，另外如果玩家一开始设置得不够好，也不用担心，游戏开始后，可以前往美容室（**エステ**）进行修改，除了性别和种族外都可以修改的。

第一步：种族性别选择

选择初期的种族和性别，注意这部分在今后是无法更改的，具体区别各位可以参考“种族篇”。



项目	种族性别
ヒュ-マン 男性	人类男性
ヒュ-マン 女性	人类女性
ニュ-マン 男性	新人类男性
ニュ-マン 女性	新人类女性
キャスト 男性	机器人男性
キャスト 女性	机器人女性

第二步：职业选择（クラス选择）

选择初期的职业，游戏正式开始后是可以随意更换职业的，因此玩家可以根据自己喜好随意选择。各职业特性玩家可以参考“职业篇”。



项目	职业
ハンタ-	HU（猎人）
レンジャ-	RA（游侠）
フォ-ス	FO（法师）

第三步：选择基础角色（キャラクタ-ベ-ス选择）

选择一个角色建模基础，玩家可以先选择和自己印象中相似的角色建模，然后在此基础上进行修改。每一个种族性别都提供了10个基础建模供玩家选择。



第四步：详细编辑

之后就要对角色进行细致调整，画面右上角会显示角色的身高；按L/R可以调整之前的编辑方案；点击左下角的+、–号可以放大缩小建模；左/右摇杆可以调整视角；△键可以让角色发声；□键则为脱掉外衣。



项目	说明
颜を编集する	调整面部。分为简单编辑（かんたん颜编集）和细致编辑（こだわり颜编辑）
发を编集する	调整头发。分为发型选择（ヘアスタイル选择）和发色设定（ヘアカラ-设定）
体型を编集する	调整体型。分为简单编辑（はんたん体型编集）和细致编辑（こだわり体型编辑）
ファッションを编集する	调整外观。分为服装选择（コスチュ-ム）和装饰选择（アクセサリ-）
ボイス选择	选择声线。可以试听声音（再生）、选择声线（ボイスタイプ）、以及改变声调（ピッチ变更）
オ-ルランダムで决める	全部随机调整，随机生成的角色基本都非常雷人
创建数据	调出之前离线创建的角色建模方案
表情	选定角色的默认表情
编集内容确认	查看在基础角色上更改过的内容，如果将里面的勾掉的话，就会分别变回原有基础角色的建模设定
タイトルへ返る	返回游戏标题

8 最终确认

完成了角色详细编辑之后，就要最终确认并且为角色创建昵称，再选择“次へ”。完成就会出现最终确认界面，确认无误后选择“决定”，这样一名角色就创建出来了。之后即会开始游戏的教学关，这里就不多介绍，纯当熟悉操作，完成教学关之后就可以正式游戏了。



入门基础篇

这里为大家介绍游戏的基本知识。尤其是界面介绍部分，由于游戏是日版，界面自然都是日文，这里也会为大家逐一讲解，了解各选项的作用，帮助玩家快速上手。

操作说明

	移动・动作	菜单
左摇杆	角色移动	–
右摇杆	调整视角	–
方向键	↑/↓：切换武器 ←：自动奔跑（开/关） →：TPS视角	移动光标
○	回避动作（左摇杆+短按○） 捡取物品（不移动下短按○，或左摇杆+长按○）	确认
×	跳跃	取消返回
□	通常攻击	复数选择
△	PA技能/法术	详细信息
L	镜头复位 锁定目标	换页(左)
R	武器动作	换页(右)
START	打开/关闭主目录	换页(右)
SELECT	打开/关闭快捷目录	更换排列

画面功能说明



大厅画面

1.所在频道
2.发言框
3.对话/使用锁定标志



战斗画面

1.敌人等级、名称、弱点属性
2.我方队伍成员的HP
3.自己的HP、PP以及光子槽
4.辅助栏
5.武器栏
6.怪物
7.攻击伤害
8.玩家名
9.地图
※部分画面功能与大厅作用相同。



触屏操作

1.短按切换小地图/纵观地图（长按坐标大地图）
2.打开/关闭查看消息栏。
3.查看角色状态。
4.点击使用辅助栏的道具或法术
5.武器动作。
6.进入快捷对话（再点击进入对话输入框）
7.弹出对方角色菜单
※大厅中同样显示的触屏操作通用。

目录菜单介绍

主目录（START）

アイテムパック（物品菜单）

项目	说明
アイテム	物品包
カスタム	装备及快捷栏设置
マグ	玛古设置与喂养
イベントアイテム	查看任务相关物品

装备（装备菜单）

项目	说明
武器装备	武器设置
防具装备	防具设置
サブパレット编辑	辅助栏设置

※装备菜单等同于物品菜单的カスタム项目

コミュニティ（交流菜单）

项目	说明
フレンドリスト	好友名单
チームコマンド	公会成员名单
パーティーコマンド	队伍成员名单
メール	查看邮件
周囲のキャラクター	查看该频道（Block）的玩家

マイデータ（角色资料菜单）

项目	说明
キャラクター情报	角色情报
称号リスト	称号列表
クイックメニュー	快捷菜单
コミュニケーション履历	聊天记录
アークスカード情报	我的名片编辑

クエスト（任务菜单）

项目	说明
マターボード	主线剧情（记事本）
クライアントオーダー	NPC委托
クエスト情报	任务情报

システム（系统菜单）

项目	说明
シンボルアート	表情设定
チャット设定	聊天设定
オプション	设置
オンラインヘルプ	在线帮助

ACメニュー（AC菜单）

项目	说明
ACショップ	AC商店
スクラッチを引く	抽奖
购入履历	购买记录
レンタル有效期限	服务有效期限

ログアウト（登出菜单）

项目	说明
ログアウト	登出游戏并返回标题界面

快捷目录（SELECT）

コミュニケーションメニュー（交流菜单）

项目	说明
ショートカットワード实行	使用快捷对话
ロビーアクション	使用大厅动作
ショートログ表示ON/OFF	打开或关闭消息栏
キャラクター头上表示切り替え	切换角色头顶表示信息
オンラインステータス变更	切换在线状态提示

实行メニュー（执行菜单）

项目	说明
撮影/设定设定变更	调整画面视角
自分のマイルームへ行く	前往我的房间
所属のチームルームへ行く	前往公会房间

クエストメニュー（任务菜单）

项目	说明
パートナー作战指示	AI搭档作战指示

物品栏选项说明

当打开主菜单“アイテムパック→アイテム”时，就可以进入玩家的物品包菜单，这里会显示玩家所持有的物品，以下是选定物品时的弹出选项说明。

选项	作用
基本仓库に预ける	放入基本仓库
プレミアム仓库に预ける	放入会员仓库
ロック/ロック解除	锁定/解除锁定
置く	放在地下（战斗场景内，只限药品）
舍てる	舍弃物品

玩家可以善用“ロック”的锁定指令，锁定后的物品右边会有一个锁的图标，这时该物品不会被售出、丢弃以及强化，可以避免玩家因误操作造成各种不可挽回的后果，解锁时只需再次选定被锁定的物品，选择“ロック解除”即可。

对方角色菜单介绍（触摸对方角色）

项目	说明
ウイスパーチャットを送る	向对方发送私聊
パーティーに招待する	邀请对方加入自己队伍
グッジョブを送る	给予GJ
メールを送る	发送邮件
アイテムトレードを申し込む	申请交易
キャラクター情报を见る	查看对方角色资料

项目	说明
アークスカードを见る	查看对方名片
ブラックリストに登录	将对方拉入黑名单
フレンド登录を申し込む	向对方申请好友
マイルームへ移动	前往对方的“我的房间”
モノマネ	模仿对方的大厅动作
チームコマンド	进入对方的相关公会选项

角色的能力值

游戏中角色具有7种能力值，会影响角色战斗的方方面面。

能力值	作用
打击力	角色打击时的攻击力，主要影响各近战类武器的攻击效果，打击力越高，近战武器的伤害越高
射击力	角色射击时的攻击力，影响各枪系武器的攻击效果，射击力越高，枪系武器的伤害越高
法击力	角色使用法术时的攻击力，法击力越高，法术伤害越高
技量	影响所有角色的最低伤害，技量越高，伤害的浮动越小，约有几率打出最高伤害
打击防御力	数值越高，受到敌人打击属性攻击的伤害越小
射击防御力	数值越高，受到敌人射击属性攻击的伤害越小
法击防御力	数值越高，受到敌人法击属性攻击的伤害越小

《PSO2》中的三种货币

MST(メセタ)

游戏中最常用到的货币，利用MST，玩家可以购买武器、防具、道具商店中的各种道具，为战斗做好准备。在后期最主要是购买药品，以及在交易所进行消费。MST主要通过打怪或完成委托获得，怪物被击杀后一般都会掉落用黄色结晶代表的MST。当然玩家也可以在交易所买卖物品赚钱，不过在交易所售卖物品时属于增值服务，需要消费AC。



FUN

游戏的抽奖用货币，玩家可以在大厅商店区的抽奖机（スクラッチ端末）中，选择FUNスクラッチ抽奖，每次抽奖会消耗100点FUN，随机获得强化石，家具装饰灯物品。玩家主要通过登录游戏获得，每天登录都能够获得FUN，随着连续登录，还有额外的FUN奖励。下面是有关FUN的几种主要途径：

- **登录游戏**
- **给予其他玩家GJ（グッジョブ）**
- **召唤好友搭档（フレンドパートナー）一同完成任务**
- **获得游戏排位赛奖励。**
- **充值AC**



AC（アークスキャッシュ）

AC是游戏中的收费货币，需要玩家充值才能够获得，是游戏所有收费道具以及增值服务的通用货币，AC和日元比基本为1：1，玩家看见一些收费项目要多少AC，基本可以看作要多少日元。游戏中存在“△”标记的项目均为需要AC或会员权限才能使用的服务，以下是AC的几种主要用途：

- **AC抽奖**
- **房间（マイルーム）使用权限**
- **美容室（エステショップ）个别项目消费**
- **仓库、物品栏扩张**
- **交易所贩卖物品权限**
- **使用会员服务（プレミアム）**
- **经验值增长道具**
- **物品掉落率增长道具**
- **替身娃娃（スケープドール）**



游戏的流程进行方式

右侧是游戏中的基本的流程进行方式，在《PSO2》的游戏生活中，可以说是按照该流程循环执行：玩家接受完委托之后，前往柜台接受任务，然后通过战斗方式完成任务后，寻找委托的NPC提交任务以获得经验以及金钱奖励。随着玩家等级的上升，可以进入更高级的任务以及接受难度更高的委托，期间通过击杀怪物得到更好的装备，如此循环。

1.接受委托各NPC的委托（クライアントオーダー）。
2.前往任务柜台（クエストカウンター）选择选择任务（クエスト）。
4.进入飞船舱（キャップジョブ）准备。
5.执行任务（战斗）。
6.完成任务并离开。
7.返回大厅，提交委托，获得奖励。

有关委托

在游戏频道中，大厅和商业区存在许多的NPC，他们会提供各种委托，存在委托的NPC头顶会出现蓝色的标签，上前选择该名NPC，并且选择“依赖について”，就可以查看该名NPC有哪些委托。接受他们的委托并完成之后，他们头上的标签就会变为绿色，这时玩家就可以提交委托获得报酬了。玩家已接受的委托可以在主菜单的“クエスト→クライアントオ-ダ-”中查看，非会员玩家最多可以接受20个委托，会员可以40个。



NPC的委托状态

存在可以接受的委托。

已经可以提交完成的委托。

有关任务

在大厅的任务柜台中可以接受任务，以选择具体的任务模式以及战斗场景，有关任务柜台的具体操作方式玩家可以参考“设施篇”，这里先向大家讲解游戏中的几种任务类型。

任务类型	中文名	说明
フリ-フィ-ルド	自由场景任务	又称作“探索任务”，是以讨伐BOSS为最终目标，可以在场景中自由刷怪的任务，没有时间限制，是用来刷杂兵升级的主要模式，可以任意时段离开战场并返回大厅。
ア-クスクエスト	ARKS 任务	完成特点条件为目标，以收取报酬的任务，这类任务的种类十分多。除非完成或放弃任务，否则不能返回大厅。
アドバンスクエスト	进阶任务	45级后才可以接受的任务系列，1～4人进行。通过支付“アドバンスカプセル”类道具才能够进入的高难度任务，特点是怪物级数非常高，玩家需要在指定时间内完成任务。这里会掉落许多一般任务所无法获得的物品。而每完成一次，任务风险（リスク）数就会+1，下一次进行相同任务时难度就会有所上升，当然难度越高，得到好东西的几率也相对提高。
タイムアタッククエスト	走破任务	40级之后才可以接受的任务系列，1～4人进行。玩家的目的是在最短时间内完成里面的任务，十分讲求玩家之间的合作。
スト-リ-クエスト	故事任务	游戏中的故事模式，需要配合记事本（マタ-ボ-ド）完成任务才会依次开启。
紧急クエスト	紧急任务	特定时段发生的特殊任务或活动任务，但由于可以获得不少经验和道具装备，每次紧急任务开始前都会人满为患。紧急任务一定会在整点发生，且在前15分钟（X点45分）时通过游戏公告来进行紧急任务预告。

任务情报菜单说明

若玩家在任务途中打算放弃任务，可以打开主菜单，然后选择“クエスト→クエスト情报”进行放弃任务。

项目	说明
受注中のクエスト	查看目前接受的任务
发生中のEトライアル	查看场景中正在发生的突发事件（Eトライアル）
クエストの破弃	放弃当前任务
前回のクエストリザルト	查看上次挑战任务所得的评价

记事本（マタ-ボ-ド）

在商店区与NPC**シオン**接触后，就能够获得进行游戏中主线故事的记事本。打开主菜单“**クエスト→マタ-ボ-ド**”，就可以查看当前获得的记事本。记事本以各种格子表示其中的任务，完成每一个格子的任务，就可以继续接收其邻近的任务，完成记事本中的任务也可以获得各种奖励。通过这样不断扩大任务面板，当完成记事本中代表关键任务的黄色格子时，就会影响到故事模式的任务。所以记事本与故事任务是息息相关的。不过《PSO2》是一款开放式的网游，记事本与故事任务并不会对角色的成长造成任何的限制。即使从来都不做记事本中的任务，也从不进行故事任务，玩家等级依然可以很高，装备也不会受到任何影响。



如何在的商店购买物品



玩家有时候需要前往商店区，或者在飞船舱的终端机购物，有时候也需要将任务过程中捡取的没用装备拿去卖钱，右侧是这些商店的通用选项说明。玩家也可以通过“**买い返す**”选项将之前不小心卖到商店的物品买回来，不过价钱要比之前卖出时贵许多。

购买指令一览

项目	说明
アイテムを买う	购买道具
アイテムを卖る	售卖道具
仓库へアイテムを买う	购买道具直接放进仓库
仓库からアイテムを卖る	从仓库卖出道具
买い返す	买回卖出的道具

如何添加好友

1.玩家可以通过对方角色菜单、公会成员一览、队伍成员、周围的玩家、以及交流履历中寻找想要加好友的玩家，然后选择“**フレンド登录を申し入む**”，就可以向对方申请好友了。这可是成为好友的第一步哦。

2.若玩家是被申请好友的一方，画面上方就会有如图的圆形标志，点击进入好友申请界面，并选择“**フレンド登录を承认する**”即可。玩家也可以打开主目录，选择“**コミュニティ→フレンドリスト**”，其中“未返答の受信登录要求”一项也会显示目前向玩家申请好友的消息，之后同样根据上面的方法确认即可。



如何发言（チャット）

玩家只需双击画面右下角的“…”图标，就可以进入对话输入框，输入文字后选择“发言”就可以了，这里为大家介绍一下对话输入界面的各功能。

1.选择发言的频道：分为对周围发言（周围）、队伍（パ-ティ-）、公会（チ-ム）、私聊（ウイスパ-チヤット）。
2.发言按钮：输入发言的文字后，点击该按钮就可以发言了。
3.文字输入框：点击后就可以输入文字。
4.连续输入：点击后，发言完毕对话输入框也不会消失。
5.查看消息框。
6.更改发言时的外框。
7.发表表情。
8.说话时伴随自己的角色特写。
9.说话时伴随大厅动作。
10.保存为表情。
11.关闭窗口。



游戏虽然支持简体中文输入，但由于《PSO2》是日文游戏，一些简体中文会无法显示，建议加入繁体中文（台湾）的拼音输入法，可解决大部分文字显示问题。

如何设置快捷对话（ショートカットワード）

PSV版使用虚拟键盘输入文字，有时候还是挺麻烦的，当点击一次画面右下角的“…”图标时，我们就可以使用预先保留的快捷对话了。游戏初期已经设置了一系列的快捷对话，当我们遇上日本玩家的时候，经常会用到，这里为大家介绍一下这些快捷对话的意思，在日服游戏时，礼貌是很重要的。

快捷对话日语	意思
よろしく!	多多指教!
グッジョブ!	Good Job
ごめんなさい	对不起
こんにちは	你好
ありがとう	谢谢
了解	知道了
おつかれさま	辛苦了
おめでとう	恭喜
行きましょう!	走吧!
たすけて!	救救我!

如何使用表情（シンボルアート）

游戏中设有表情系统，玩家可以自己创造原创表情，而服务器内不少达人利用游戏的表情编辑系统，创造出各种风趣搞笑的表情，这里笔者主要介绍一下玩家如何保存其他玩家使用过的表情，以及使用的方法。

1.打开主目录，选择“システム→シンボルアート”。

2.之后会进入表情管理界面，刚开始玩家应该发现，表情保存列表（保存リスト）中是没有任何表情的，这时选择“ヒストリ”，就可以看到曾经见过的其他玩家的表情了。

3.对希望保存的表情然后选择“保存する”，该表情就会进入自己的表情保存列表了。

4.然后回到保存列表，对保存的表情选择“すぐに发言”，就可以发表表情了。玩家也可以在对话输入界面中选择表情来发言。



有关队伍（パーティー）

在一款网络游戏中，与其他玩家一同作战是必不可少的。游戏中的组队方式有许多，包括主动通过对方角色菜单、选择“パーティーに招待する”进行邀请；进入别人的任务队伍，自己召唤AI搭档等等。这里为大家讲解以下队伍设定菜单（队长用）以及队伍指令菜单的使用方法。



队伍设定菜单说明（队伍设定）

基本设定

项目	说明
パーティー名	设置队伍名称，不输入的情况下会以队长的昵称作为队伍名
パーティーコメント	留言，一般写上对参加自己队伍玩家的要求。
プレイスタイル	队伍的游戏习惯，包括：指定なし（没有）、誰でも楽しく（谁都能开心玩）、効率重視（重视效率）、まったりと（休闲游戏）、にぎやかに（热闹地）5种。

密码设定（パスワード设定）

项目	说明
参加パスワード	设定参加玩家队伍时的密码，不设定则无需密码
パーティーへ参加のみ制限	是否启用密码
他パーティーからのマルチプレイ要求も制限	是否对其他共用公共区域的队伍设定密码

参加条件

项目	说明
レベル制限	等级限制设定
フレンド限定	是否限定只能好友进入
チームメンバー限定	是否限定只能公会成员进入

队伍管理菜单说明（パーティーコマンド）

共通指令（共通コマンド）

指令	作用
パーティー参加	参加队伍
パーティーメンバー	队伍成员列表
パーティー招待拒否设定	设定是否接受队伍邀请
パーティー脱退	离开队伍

队伍成员管理

指令	作用
パーティー设定	队伍设定（参考“设施篇”）
リーダーの交代	转交队长权
パーティーから外す	移除队员
パーティーの解散	解散队伍

武器/防具/道具的装备

武器和防具的装备是提升角色能力的有效手段，在主目录中选择“アイテムパック→カスタム”就可以进行武器、防具以及辅助栏的装备设置了，其中装备武器后，还要为武器装备PA技能/法术，才能够发挥武器的最大能力。最后带上各种消耗道具，以方便战斗中使用。

装备及快捷栏设置菜单选项（カスタム）

武器装备：对角色进行武器以及PA技能/法术的配置。

防具装备：对角色的防具进行配置。

サブパレット：对角色的辅助栏进行设置，辅助栏可以安装消耗道具、职业技能以及法术。

物品栏说明

1.被武器栏选中的武器：表示武器已经装备、且安装在武器栏上（代表正在使用）。

2.表示该武器已经装备（一名角色最多可装备6种武器），装备中的武器是无法贩卖以及保存在仓库中的。

3.武器名。

4.武器的主要攻击种类，剑代表打击、枪代表射击、法杖代表法击。

5.武器的属性值，属性值越大，给予敌人伤害越高。

6.表示无法装备的武器

7.消耗型道具

8.PA技能/法术光盘，学习之后，就可以安装在武器栏以及辅助栏中。

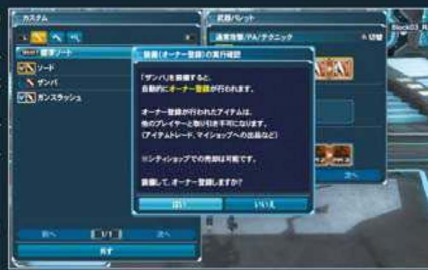
9.表示该光盘无法学习。

10.道具的详细说明。



稀有道具的绑定

游戏中所有道具都存在稀有等级，数字越大，稀有度就越高。当需要装备7～9星稀有度的武器或防具时，系统就会提示是否绑定，这类武器和防具一旦绑定，将无法进行交易以及交易所上架。另外10星或以上的物品装备前无需绑定，当目前并不可交易，随后版本会开放10星物品交易功能。



玛古（マグ）

玛古是为玩家提供各种支援的机械生命体，在游戏中有着无可替代的作用，当玩家达到5级（职业不限）时，就可以前往任务柜台寻找NPC“**コフィ-**”接受委托“**マグライセンス**授与申请试验”，完成后就可以获得玛古了。当装备玛古之后，玩家旁边就会出现一只漂浮的小东西一直跟随玩家，是玩家冒险过程中的好伙伴。以下为玛古在游戏中的作用，具体培育方式请参考“玛古篇”。

能力修正	随着玛古的升级，装备玛古后其属性值会叠加到玩家的属性值之中，起到修正角色能力的效果，例如一些因数值不足而无法装备的武器，借助玛古的能力修正，就能够使用
自动攻击	玛古具有自动攻击功能，和玩家一样，其攻击同样分为“打击、射击、法击”三种
支援动作	玛古通过疫苗（デバイス）类道具，可以学习各种技能，例如自动回复，消耗道具生产等，为玩家在战斗中提供方便
光子爆发	随着玛古的升级，可以学习的光子爆发，当战斗蓄积满光子槽时，发动光子爆发可以召唤幻兽进行强大的攻击及支援

大厅动作

我们经常看见大厅上有玩家在做各种奇怪又搞笑的动作，其实我们一样可以做得到，只要打开快捷目录，选择“**ロビ-アクション**を实行”，就可以进行各种大厅动作了。另外我们也可以与其他玩家同步做相同的动作，只要靠近其他玩家触摸打开对方角色菜单，选择“**モノマネ**”即可。



我的房间（マイルーム）

我的房间是游戏中一个增值服务，玩家可以拥有自己的房间，对其进行装饰，并且可以邀请其他玩家进入自己的房间参观等等。不过要使用我的房间，需要开通会员服务，或者使用AC道具“**マイル-ム**利用”券后才能够使用。设置过的房间哪怕使用权限已过，也不会消失，只是单纯无法进入，只要重新开通我的房间的使用权，房间的配置依然会维持原貌。



会员服务（プレミアム）

如果购买了实体版的玩家，其会附上一个月的会员服务，会员服务是游戏中相当实用的权限，可以开启许多原本需要支付AC才能使用的服务（不过会员服务本身就是需要支付AC的项目……），这里为大家介绍一下会员主要的权限，建议刚进行游戏的玩家不要那么早使用会员，主要是后期会员可以解决仓库的紧张，以及帮助玩家开店贩卖物品，赚取更多的MST。

- **可以使用会员仓库（プレミアム仓库）。**
- **可以在交易所贩卖物品。**
- **可以使用我的房间（マイル-ム）。**
- **饮用饮料时一定几率触发会员特有的副效果。**
- **每天获得的FUN点数增量。**
- **可以前往会员专属的频道（プレミアムブロック）。**
- **进入频道时可以使用会员空间（プレミアムスペ-ス），即使频道已满也可以进去。**
- **物品交易权限。**
- **NPC委托上限数从20增至40。**



有关GJ（グッジョブ）

GJ是游戏中用于玩家交流的功能，玩家之间可以给予GJ（也就是英文的Good Job，好样的）作为鼓励，同时还可以写下留言（也可以不写）。给予对方GJ后，双方均可以获得FUN点数，玩家每天可以通过GJ获得10次FUN点数。只要选择好友列表，点击“**グッジョブを送る**”即可给予好友GJ，玩家甚至可以随意点击一名路人，选择“**グッジョブを送る**”给予GJ……



玩偶模式（キャラクタ-ポ-トレ-ト）

该模式是PSV版特有的功能，玩家可以将自己的角色形象保存到PSV中。在该模式下会通过前后摄像头的影像作为背景，然后控制角色摆出各种动作拍照，属于游戏外的一个趣味功能。下面会介绍具体的角色保存和操作方法。



1.在游戏中前往如图的交易所终端（ビジフォン端末），选择“ポ-トレ-ト用デ-タ保存”。

2.游戏提供了3个位置供玩家保存角色方案，不断按○确认即可。

3.之后返回登录菜单，选择“キャラクタ-ポ-トレ-ト”，即可进入玩偶模式，以下是各图标的功能。



1.玩家召唤出来的角色玩偶
2.帮助
3.离开
4.选择前/后摄像头影像作为背景
5.定时模式，可以选择10秒倒数或30秒倒数
6.拍照（R键一样可以）
7.转动眼睛
8.添加阴影
9.位置复位
10.姿势设定
11.选择角色
12.输入角色说话文字

邀请系统（お友达招待システム）

游戏鼓励玩家邀请其他朋友一起游戏。在开始界面中选择“**お友达招待システム**”，可以查看玩家的邀请码，将该邀请码给朋友，在注册时若输入该邀请码，被邀请的玩家（需要在同一船上）正式开始游戏后，每达到10/20/30/40级，双方均可以获得名为“**ア-クスバッヂ**”的道具（会保存到运营仓库中）。然后前往游戏的バッヂ交换商店更换物品。



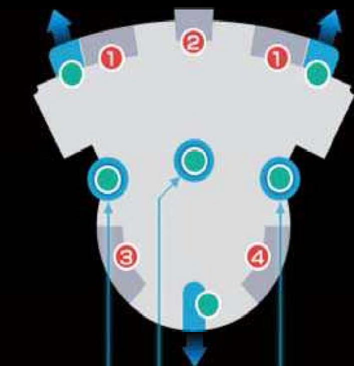


设施篇

殖民飞船是游戏中玩家除战斗外一切行动的场所，这里分为两个大区，分别为下层的大厅和上层商业区，这部分笔者会向大家介绍殖民飞船中的各种设施，以熟悉各设施的作用。

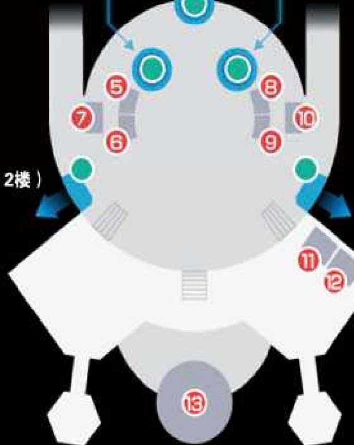
大厅

- 传送装置
- ① 任务柜台
- ② 飞船舱门前
- ③ 医疗中心NPC / 称号柜台NPC
- ④ 职业柜台NPC / 公会柜台NPC



商店区

- 传送装置
- ⑤ 道具商店NPC
- ⑥ 服装商店NPC / 防具商店NPC / 光子交换商店NPC（2楼）
- ⑦ エクスキューブ交换商店NPC（2楼） / 辉石炼成商店NPC（2楼）
- ⑧ 武器商店NPC / 光盘商店NPC
- ⑨ 强化店NPC / 鉴定商店NPC
- ⑩ 美容店NPC
- ⑪ 家具商店NPC / バッヂ交换商店NPC
- ⑫ 回收商店NPC
- ⑬ 活动舞台



频道传送装置

游戏中并不是所有玩家都共用一个大厅，而是分为许多个小频道来容纳玩家。玩家刚进入游戏时，是随机进入频道的，可以通过浅绿色大门的就传送装置（**テレポーター**）来更换频道。在非满人的情况下，各频道之间可以自由出入。不同后缀名称的频道，代表着这些频道主要提供哪一类的玩家使用，方便相同等级或目的玩家一起使用。另外PSV版推出后，游戏频道分为专用频道和共用频道，其中名称前面标有“[共用]”的频道，代表PC玩家和PSV玩家都可以共同使用以及作战的频道；而没有标示的频道，代表各自版本的专用频道。下面是频道选择的项目说明。



项目	说明
自分のマイルームへ移动	前往自己的房间
所属のチームルームへ移动	前往公会的房间
プレミアムスペース	会员的特别名额空间，即使房间已满，只要该条未满，会员也可以进入该频道。

各频道的主要功用

频道后缀名称	推荐使用玩家
ビギナー推奨	新手玩家
ノーマル推奨	NORMAL难度任务玩家
ハード推奨	HARD难度任务玩家
ベリーハード推奨	VERY HARD难度任务玩家
タイムアタック推奨	走破任务玩家
アドバンス推奨	进阶任务玩家
プレイスタイル自由	自由目的玩家
ソロプレイ推奨	SOLO（单人游戏）玩家
チャット推奨	聊天的玩家

区域传送装置

与频道传送装置设计相同，只是颜色变成橙色而已，玩家可以利用该传送装置穿梭大厅以及商店区，不同位置的区域传送装置，所传送的具体地点会有所不同。



任务柜台（クエストカウンター）

在飞船舱（**キャンプシップ**）两侧个有一个任务柜台，这里是选择游戏任务的地方，也是一切战斗开始前的阶段。与柜台的NPC“**クエストカウンター系员アンネリーゼ（レベッカ）**”对话，就会进入任务选择界面。这里详细介绍任务柜台的各选项功能。另外飞船舱内的任务终端（**クエストカウンター端末**）的功能与之相同。注意若队伍一旦接受任务，任务期间玩家无法更换职业。另外左边柜台还有负责日常更新委托的NPC“**ファイナ**”；右边的柜台有负责玛古以及等级上限开放的NPC“管理官**コフィー**”。



任务柜台项目功能说明

项目	作用	备注
クエスト一览から选ぶ	从任务一览中选择任务	也就是“开房间”
フリーフィルド	自由场地任务	
アークスクエスト	AKS任务	
タイムアタッククエスト	走破任务	
ストーリークエスト	故事任务	
アドバンスクエスト	进阶任务	
紧急クエスト	紧急任务	
クエスト中のパーティーに参加する	选择任务中的队伍参加	
すべてのパーティー	所有队伍	仅限该频道内
フレンドがいるパーティー	有好友在的队伍	
チームメンバーがいるパーティー	有公会成员在的队伍	
マッチング设定	地图设定	
パートナー呼ぶ出し不可のルームに入る	是否进入不能呼唤分身的房间	

选择队伍参加界面说明



1.当前房间（可翻页）。
2.次级选项，参加这个队伍。
3.次级选项，以其他队伍的身分参加，会在公共区域同时参战。
4.当前队伍选择的任务名称。
5.任务队伍类型，其中“マルチパ-ティ-クエスト”指该任务存在公共区域，若“シングルパ-ティ-クエスト”则指代该任务为完全独立区域；右边的数字指代当前区域的玩家数量以及最大值，这里的4/12的意思是该任务的公共区域有4人，最多容纳12人。
6.该任务是否存在等级限制，有的话会“以Lv.**～”表示，没有则以“なし”表示。
7.是否允许AI搭档参加队伍。
8.当前队伍构成，其中左边表示该名玩家的主职业，右边为副职业，若没有副职业则表示“なし”。
9.队伍说明，一般用来记录队长对参加该队伍玩家的要求。
10.该队伍的游戏习惯，是效率还是普通游戏等等。
11.该队伍是否存在等级限制，由队长决定，没有的话会以“Lv.1～55”表示。
12.是否限定好友才能进入该队伍，没有则表示“–”。
13.是否限定公会成员才能进入该队伍，没有则表示“–”。

选择任务界面1说明

1.按SELECT键更换排列
2.图中的“！”标记未完成的任务，完成后会显示皇冠标记。
3.任务名。
4.任务类型标记。
5.任务进行了的时间。
6.出现怪物等级。
7.标示任务的类型，是否存在公共区域。
8.任务期间可否加入。
9.任务可否呼唤AI搭档加入。



任务类型标记种类

图标	对应名称	说明
	ソロクエスト	单人挑战任务，多为故事任务
	シングルパ-ティ-クエス	单独区域任务，只支持单个队伍，1～4人参加
	マルチパ-ティ-クエスト	公共区域任务，支持多个队伍参加，最多支持人数为12人

选择任务界面2说明



1.任务难度，分为NORMAL（ノ-マル）、HARD（ハ-ド）、VERY HARD（ベリ-ハ-ド）三种，后面的数字为接受任务（队长）的等级限制。
2.出现怪物与物品情报。

次级选项说明

项目	说明
すぐに出发する	立即出发（新建队伍，进入队伍设定界面）
现在のブロックのパ-ティ-に参加する	寻找当前频道的该任务队伍并参加
他のブロックのパ-ティ-を探す	寻找其他频道的该任务队伍并参加
クエストレコ-ドを见る	查看该任务7天内的记录，包括物品掉落记录（アイテムコ-ド）、掉落装备包含的特殊能力记录（特殊能力レコ-ド）、出现怪物记录（エネミ-レコ-ド）
マッチング设定	地图设定

仓库



用于存储玩家身上物品和MST的地方，另外官方的物品奖励也是通过仓库来派发给玩家。仓库和交易所终端一样，几乎遍布整个大厅和商店区，玩家很容易就能够看见，以下是仓库终端各选项的作用。

项目	说明
アイテムパック	打开物品包，和主菜单的功能无异
すべての仓库	浏览所有仓库内的物品
基本仓库	浏览基本仓库内的物品
一时仓库	浏览临时仓库内的物品。玩家不能直接往临时仓库放置物品，任务和委托完成时，得到的物品若因物品包已满等原因而无法持有，就会被放置到临时仓库中
プレミアム仓库	会员仓库，当玩家购入会员权限时，在权限时间内，可以自由使用该仓库，会员仓库的物品格数量为300
扩张仓库1·2·3	当玩家购买并使用收费道具“扩张仓库利用30日”时，就使用1个扩张仓库，每个玩家最多可以使用3个扩张仓库，不过一般来说，不如会员仓库实用
运营仓库	出现官方活动、补偿等事件，物品码输入，其派发的物品就会放置到运营仓库中供玩家领取，不能够主动存放物品
メセタを预ける	将身上的MST保存到仓库中，数量自定
メセタを引き出す	仓库保存到仓库中的MST领回，数量自定

交易所终端功能说明

交易所简称“AH”，是玩家寄卖自己物品的地方，里面放置了整个服务器的寄卖物。目前购买交易所的物品时没有任何限制，但从交易所开设自己的商店寄卖物品，需要购买并使用“マイショップ出店30日”的AC收费道具、或者拥有会员权限。另外交易所终端还有一些其余的小功能，例如物品码输入等。



交易所菜单项目一览

项目	作用	备注
マイショップ	我的商店	
商品検索	商品搜索	
ショップ検索	店铺搜索	根据玩家ID搜索
フレンドのショップを探す	查看好友的商店	
チームメンバーのショップを探す	查看工会成员门的商店	
マイショップ管理	管理我的商店	
アイテムパックから出品	从背包里上架货物	
アイテムパックへ取り下げ	把货架上的物品取回背包	
倉庫から出品	从仓库上架货物	
倉庫へ取り下げ	把货架上的货物下架至仓库	
广告编集	编辑店铺广告	
売り上げ确认	查看已售出物品	
ショップメニューを閉じる	关闭商店菜单	
フレンドパートナー	好友搭档菜单	即自己的AI角色
フレンドパートナー登录	记录自己的好友搭档形象	
フレンドパートナー确认	确认自己的好友搭档形象	
アークスサーチ	搜索玩家或公会	
キャラクターサーチ	根据角色昵称搜索	
チームサーチ	根据公会名称搜索	
プレイヤーサーチ	根据玩家ID搜索	
图鉴リスト	图鉴列表	
武器图鉴	武器图鉴	仅含拥有过的武器
ユニット图鉴	防具图鉴	仅含拥有过的防具
プレイ实绩	游戏履历	
プレイヤー记录	玩家记录	
クエスト记录	任务记录	
レアアイテム取得履历	稀有道具取得记录	
ボスエネミー讨伐履历	BOSS讨伐记录	
レアエネミー讨伐履历	稀有敌人讨伐记录	
ランキング	排行榜	
インタラプトランキング	竞技排行	
最新ランキング	最新排行榜	
インタラプトランキング履历	以往的排行榜	
ウィークリーランキング	周间排行	含稀有物品开封数排行（レアコンテナ开放数ランキング），以及我的房间访问数排行（マイルーム访问数ランキング
现在の途中经过	正在进行中的排行	
最新のランキング	最新的排行榜	
前回のランキング	以往的排行	
チームランキング	公会排行	含公会点数排行（チームポイントランキング）以及稀有物品取得数目排行（リアアイテム取得ランキング）
现在の途中经过	正在进行中的排行	
最新のランキング	最新的排行榜	
前回のランキング	以往的排行榜	
アイテムコード	物品码	输入指定的物品码以获得游戏内的物品
キャンペーンアイテム受取	领取活动物品	
ポートレート用データ保存	保存角色玩偶数据	参考前文“玩偶模式”

交易所菜单项目一览

项目	作用	备注
アイテム名	名字搜索	名字要求完全一致。旁边的“候补检索”可以模糊搜索
特殊能力名	特殊能力名字	名字要求完全一致。旁边的“候补检索”可以模糊搜索
カテゴリー	分类搜索	下级对应次级分类（サブカテゴリー）
指定なし	无指定	
武器	武器	
ソード	大剑	
ワイヤードランス	自在枪	
パルチザン	长枪	
ツインダガー	双小剑	
ダブルセイバー	双头剑	
ナックル	拳套	
ガンスラッシュ	枪刃	
アサルトライフル	步枪	
ランチャー	大炮	
ツインマシンガン	双机枪	
ロッド	长杖	
タリス	导具	
ウォンド	短杖	
ユニット	防具	
リア	背部	
アーム	手部	
レッグ	脚部	
サブ	通用	
コスチューム・パーツ	服装	
コスチューム	衣服	
ボディパーツ	身体部件	
アームパーツ	手部部件	
レッグパーツ	腿部部件	
消费アイテム	消耗型道具	
回复系	回复系	
ブースト系	能力系	
チケット	消耗卷	含装饰、发型、大厅动作等追加道具
ディスク	光盘	
ソード系PA	大剑系PA技能	
ワイヤードランス系PA	自在枪系PA技能	
パルチザン系PA	长枪系PA技能	
ツインダガー系PA	双匕首系PA技能	
ダブルセイバー系PA	双头剑系PA技能	
ナックル系PA	拳套系PA技能	
ガンスラッシュ系PA	枪刃系PA技能	
アサルトライフル系PA	步枪系PA技能	
ランチャー系PA	大炮系PA技能	
ツインマシンガン系PA	双机枪系PA技能	
炎属性テクニック	火系法术	
冰属性テクニック	冰系法术	
雷属性テクニック	电系法术	
风属性テクニック	风系法术	
光属性テクニック	光系法术	
暗属性テクニック	暗系法术	
ルームグッズ	家具	
オーダーアイテム	任务物品	
その他	其他	
属性	属性分类	仅对武器分类有效
属性值	属性值	仅对武器分类有效
强化值	强化值	
特殊能力数	特殊能力数	
レアリティ	稀有度搜索	虽然可以搜索10星，但目前未开放10星以上物品的贩卖
最小价格	搜索该价格以上的商品	
最大价格	搜索该价格以下的商品	
出品顺で检索	按照上架时间顺序列出搜索结果	

飞船舱入口

当接受完任务之后，玩家就可以从两任务柜台中间的飞船舱入口进入飞船舱（キャンプシップ）。另外没有接受任务时，单人或以队长身分靠近入口，可以快速选择自由探索任务（前提需要开放相关任务）。



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

飞船舱（キャンプシップ）

飞船舱相当于战前准备的场所。内里设有仓库、商店终端、任务终端、药品终端以及搭档呼唤终端。方便玩家准备战斗，当准备好之后，就可以跳落中间的水池设施进入战斗场景。注意进入飞船舱之后，在完成任务之前，从背后的传送点离开视为放弃任务，如果在队伍中，会直接离开队伍。



设施	作用
ショップ端末	商店终端。贩卖战斗用消耗道具，同商店区的道具商店（アイテムショップ）
メディカル端末	医疗终端。喝饮料的敌方，同大厅的医疗中心（メディカルセンター）
クエストカウンター端末	任务终端。用于更变任务，功能与任务柜台相同
仓库	存储物品，详见仓库介绍
パートナー呼び出し端末	AI搭档呼唤终端

AI搭档呼唤终端（パートナー呼び出し端末）

在飞船舱中玩家可以召唤AI搭档帮助玩家进行战斗，相当于他们的分身。AI搭档分为两大类，分别为NPC搭档和好友搭档。NPC搭档是当玩家完成相应NPC任务以提升好感度，一定程度下就可以获得他们的AI搭档，游戏中有个别任务是不允许呼唤AI搭档的，另外如果在同一公共区域中存在该名NPC搭档，玩家将无法重复召唤。而好友搭档则只需与其他玩家登录好友，即可获得对方的AI搭档，并没有任务要求以外的使用限制。



有关AI搭档的等级

NPC搭档：与玩家接受任务时角色主职业的等级相同。

好友搭档：不会高于玩家接受任务时角色主职业的等级。例如你好友登录AI搭档时已经50级，而你只有25级，那么你呼唤该好友的AI搭档时，搭档的等级为25级。然而当玩家为50级，你的好友登录的搭档时为25级，呼唤其AI搭档时，也只是25级，这点要注意。另外跟随玩家的AI搭档不会随玩家升级而升级，必须重新通过终端呼唤才会变化。

有关AI搭档的作战方式

AI搭档的攻击力相比同等级的玩家角色会低许多，因此大多用作单人接受任务时吸引怪物仇恨之用。另外AI搭档死亡后，经过一段时间就会复活，玩家不用操心上去给他用复活药，但相反地，若玩家在战斗中死亡，他是不会帮你复活的。AI搭档大多数情况下使用放在第一格中的武器，另外存在消耗道具的职业技能，AI搭档是不会使用的（例如RA的闪光弹）。AI搭档使用枪刃作为武器时，只会使用剑模式，使用导具时也不会射出后再用导具发动法术。

医疗中心（メディカルセンター）

玩家在这里与NPC“**ナターシャ**”对话，可以喝到增强角色能力的饮料，一般在开始任务之前饮用，飞船舱有着与之同样功能的药品终端（**メディカル**端末）。另外通过完成旁边的NPC“**ローラ**”给予的委托，可以逐步开放更多的饮料，每一种饮料都存在主效果和副效果，其中主效果是必定发动的，副效果为随机发动。饮料效果持续时间为30分钟，在效果结束前，不能重复饮用。另外当任务完成时，或者放弃任务，饮料效果会立即消失。以下是各饮料的主效果和副效果。此外还有一些会员特有的副效果这里尚未列出，今后会和大家继续研究。



饮料一览

饮料名称	主效果	售价（MST）
シフタドリンク	攻击系数值上升	150
シフタドリンクZ	攻击系数值较多上升	400
シフタドリンクEX	攻击系数值大幅上升	1200
デバンドリンク	防御系数值上升	150
デバンドリンクZ	防御系数值较多上升	400
デバンドリンクEX	防御系数值大幅上升	1200
ガッツドリンク	HP上升	150
ガッツドリンクZ	HP较多上升	400
ガッツドリンクEX	HP大幅上升	1200
フォトンドリンク	PP上升	150
フォトンドリンクZ	PP较多上升	400
フォトンドリンクEX	PP大幅上升	1200
ランダムドリンク	属性抗性随机上升	100
ランダムドリンクZ	属性抗性随机较多上升	300
ランダムドリンクEX	属性抗性随机大幅上升	800

饮料副效果一览

对应饮料	副效果	效果说明
シフタドリンク シフタドリンクZ シフタドリンクEX	PP消费量轻减	PP消耗降低
	ヘイト上升率アップ	仇恨上升率增加
	PBゲージ上升率アップ	PB槽上升率增加
	获得经验值アップ	获得经验上升
デバンドリンク デバンドリンクZ デバンドリンクEX	ヘイト上升率ダウン	仇恨上升率降低
	ランダム被ダメージ无效	随机受伤无效
	レアドロップ率アップ	稀有物品掉落率上升
	特殊效果付加率アップ	特殊效果附加率上升
ガッツドリンク ガッツドリンクZ ガッツドリンクEX	消费アイテム回复量アップ	消耗道具回复量上升
	ヘイト上升率ダウン	仇恨上升率降低
	未鉴定ドロップ率アップ	未鉴定物品掉落率上升
	メセタドロップ量アップ	MST掉落数量上升
フォトンドリンク フォトンドリンクZ フォトンドリンクEX	ランダム被ノックバック无效	随机收到攻击不硬直
	PAダメージアップ	PA技能伤害上升
	PP回复速度增加	PP回复速度上升
	ヘイト上升率アップ	仇恨上升率增加
ランダムドリンク ランダムドリンクZ ランダムドリンクEX	弱点ダメージ率アップ	弱点伤害上升
	状态异常耐性アップ	异常状态耐性上升
	レアドロップ率アップ	稀有物品掉落率上升

职业柜台

主要用于使用职业技能点数的场所，此外还有称号与工会的相关NPC。



称号柜台（称号カウンター）

与左边NPC“ラケシス”对话即可打开称号柜台功能。在游戏中完成特定条件，可以获得一些称号，这里会显示玩家目前获得的称号，伴随称号的获得，是可以领取称号奖励的。只需点击红色标记的称号（表示未领取奖励），并选择“はい”即可领取。

职业柜台（クラスカウンター）

与中间NPC“ビア”对话即可打开称号柜台功能。在这里主要提供玩家更换主/副职业，以及利用职业所得SP去学习职业技能，以下是职业柜台的功能说明。注意重置职业技能书，需要在已有多条职业技能书的情况下，才能对未使用的技能书重置。未通过收费项目增加技能树的情况下，每个玩家，各职业只有一条职业技能树。另外副职业需要20级后完成指定任务才能开启。

职业柜台主菜单

项目	说明
クラス変更	更改职业
クラススキル习得	学习职业技能
スキルツリ-追加	追加职业技能数（收费项目）
スキルツリ-リセット	重置职业技能数（收费项目）

更改职业菜单（クラス変更）

项目	说明
メインクラス选择	选择主职业
スキルツリ-选择	选择主职业技能树
サブクラス选择	选择副职业
スキルツリ-选择	选择副职业技能树

公会柜台（チ-ムカウンター）

与右边的NPC“ファ-マ”对话，就可以开启公会柜台，公会柜台提供了一些公会的功能，包括查看公会状态，接受公会委托（チ-ムへの依赖について）等。

道具商店（アイテムショップ）

位于商店区1楼的绿色店铺，与NPC“ノ-トブルガ”对话，即可购买战斗常用的消耗道具，例如HP回复药等，还有进阶任务的必备消耗品。此外飞船舱中的商店终端（ショップ端末）与之作用是相同的。下面为道具店中主要使用消耗品。



道具名	作用
モノメイト	回复少量HP
ディメイト	回复较多HP
トリメイト	回复所有HP
ソルアトマイザ-	消除范围内玩家的异常状态
ム-ンアトマイザ-	复活范围内濒死的玩家，并回复一定HP
スタ-アトマイザ-	回复范围内全体玩家的HP
シフタライド	提升范围内全体玩家的攻击力
デバンライド	提升范围内全体玩家的防御力
テレパイプ	在战斗的场景中使用可以开启回城装置，从而返回飞船舱
アッパ-トラップ	RA职业技能“浮空陷阱”的消耗道具
ポイズントラップ	RA职业技能“毒气陷阱”的消耗道具
スタングレネ-ド	RA职业技能“闪光弹”的消耗道具

抽奖终端（スクタッチ端末）

位于商店区的终端机（如图），玩家可以在这里进行抽奖，抽奖包括两大类，分别为FUN抽奖和AC抽奖，分别消耗FUN点数和AC点数。根据一定周期，抽奖的奖品内容会更换。FUN抽奖主要抽取强化石、家具、强化辅助道具等物品，而AC抽奖则大多为服装。



武器商店（武器ショップ）&光盘商店（ディスクショップ）

位于商店区1楼的的橙色店铺，与NPC“アラカス”对话，可以购买一些新手向的武器防具。另外右边的那位NPC“イルム”，是贩卖PA技能/法术光盘的，前期可以在这里购买一些未曾学习的技能，对新手有不少帮助。不过中后期要想买到较好的武器、防具和光盘，主要还是依赖交易所。



防具商店（ユニットショップ）&服装商店（コスチュ-ムショップ）

位于商店区1楼的的蓝色店铺，与NPC“エリ-”对话，即可购买游戏中的基本防具，不过这些一般都没什么大用。另外エリ-左边的是服装商店的NPC“サロメ”，在里面可以购买到一些基础的服装套装与服装部件。



物品强化商店（アイテムラボ）与鉴定商店（鉴定ショップ）

位于商店区1楼的的紫色店铺，与NPC“ドウドウ”对话，可以在这里对装备进行强化。另外右边的NPC“キアラ”，是用物品检定员，若得到需要鉴定的物品，来找她并付点钱就能够鉴定了。



物品强化店项目一览

项目	说明
アイテム强化	物品强化，对武器与防具强化
属性强化	使用相同武器进行属性强化
特殊能力强化	为武器添加特殊能力
潜在能力解放	为特定+10武器进行潜在能力解放

物品鉴定

玩家在战斗过程中可能会获得红色箱子的特别武器（スペシャルウェポン，简称SW），在未鉴定之前是无法装备的。这时我们需要前往鉴定商店，付一点钱去鉴定物品，鉴定出来的往往是7星以上的好东西（当然有不少都很泛滥）。另外在鉴定前，玩家可以选定物品的属性以及特殊能力。鉴定完毕后，该武器就可以正常装备了。

家具商店（マイル-ムショップ）

位于商店区地下1楼的绿色店铺，与NPC“オスカ-”对话，可以购买用于自己房间的家具。



パッチ交换商店(パッチ交換ショップ)与回收商店(リサイクルショップ)

位于商店区地下1楼的蓝色店铺，比较少用。NPC“**ナノン**”是负责**パッチ**交换商店的店员，例如玩家通过邀请系统获得名为“**アークスパッチ**”的系列道具，就可以在这里按照数量要求交换特殊物品了。另一边NPC“**カメオ**”主要用于AC物品以及10星武器的回收交换商店，是属于比较后期、或者收费玩家才用到的商店。其中这里可以利用10星武器交换**エクスキューブ**，**エクスキューブ**可以用于**エクスキューブ**交换商店，交换一些平时无法入手的道具物品。



美容院（エステショップ）

位于商店区2楼的粉红色店铺，玩家可以在这里更换自己的角色样貌，其中只有少部分内容更改后需要AC消费。



光子结晶/エクスキューブ/辉石交换商店

位于商店去2楼的红色店铺，共有三名负责不同商店的NPC，是游戏中后期才用得上的商店，都是通过特定物品交换其他稀有物品和装备商店。



光子结晶交换商店（フォトンドロップ交換ショップ）

与NPC“**ティフリス**”对话即可。这里主要使用光子结晶（**フォトンドロップ**）作为交换品，其中主要是**フォトンスイア**，是武器能力解放的必备素材。光子结晶可以在游戏中完成委托、或击杀特定敌人等方式获得（例如克隆体）。

エクスキューブ交换商店（エクスキューブ交換ショップ）

与NPC“**ニッサ**”对话即可。这里是以**エクスキューブ**作为交换物品的场所，可以交换不少对后期强化玛古、装备等需要用的物品。

辉石炼成商店（辉石炼成ショップ）

与NPC“**ノートブルガ**”对话即可。这里是利用辉石交换物品的场所，里面的交换品全部均为10星稀有武器，辉石主要通过进行任务时击杀怪物掉落获得，而其中“虹辉石”是通过紧急任务“**深远なる暗の眷属**【**巨躯**】”、击杀其中BOSS黑暗佛“**ダークファルス**”掉落获得。由于无需看人品，因此通过辉石炼成商店交换，是目前游戏中最容易获得10星武器的手段了。

战斗篇

这部分主要介绍游戏中的战斗方式以及各种战斗要点，让玩家在游戏中能够快速上手，另外游戏刚开始也有简单的操作教学，第一次接触本作的玩家尽量不要跳过了。

普通攻击

游戏中最基本的攻击方式，根据玩家使用的武器不同，其攻击方式会有所差异，若不装备任何武器，则默认以拳套的攻击方式。普通攻击的威力对比PA技能和法术要低很多，但在无需消耗PP即可使用，而且命中敌人时可以回复一定量的PP，因此游戏中的基本作战方式为“普通攻击→PA技能/法术→普通攻击”如此循环，以保持一定PP让玩家持续使用PA技能或法术去输出。

PA技能/法术

主要的伤害输出手段。通过技能光盘学习PA技能与法术之后，就可以为角色设置使用。PA技能需要安装在武器的武器栏中，最多可以设置4个（通过R键换页），而法术除了可以设置在武器栏外，还可以设置在辅助栏中。PA技能和法术除了用于输出外，部分还有辅助之用，详细可以参考后面的“武器・PA技能・法术篇”。使用PA技能和法术会消耗一定的PP。回复PP的方法有两种，一种是等待时间慢慢回复，但这样效率比较差；另一种通过普通攻击来快速回复PP。

武器动作

不同武器会有对应的武器动作，例如长杖、导具等法术武器，其武器动作是切换武器栏，方便玩家使用后面两个设置好的法术，而步枪、大炮也是一样；至于枪刃则通过武器动作切换剑模式和枪模式，武器栏是会跟随玩家的普通攻击连段而顺序更换的。大剑、自在枪和长枪的武器动作便是防御指令；拳套、双头剑、双小剑以及双机枪为各自对应的特殊武器动作。

蓄力（チャージ）

游戏中部分PA技能通过蓄力（又叫充能），可以提高伤害以及其性能，各PA技能和法术蓄力前后的攻击形式有较大不同。另外游戏中所有的法术均可蓄力。

JA（Just Attack）

角色在进行各种行动时（包括普通攻击、PA技能/法术、特殊武器动作），在动作结束的瞬间，角色周围会出现不断聚合的白色光圈，当聚合到正中央时，光圈会变成红色。若玩家在这个时间进行攻击，光圈就会爆发光芒，并且出现特效

音，令攻击伤害会得到提升。这就是"《PSO》系列"的系统特点——JA（Just Attack）。在合理的时机衔接攻击、发动JA可以将伤害最大化，无论对普通攻击还是PA技能/法术均有效。不同的行动其JA的时机会略有不同，需要多练习才能够熟练运用。



JG（Just Guard）

当受到攻击的瞬间进行防御动作，能够完全抵消伤害且不消耗PP。角色也不会出现硬直和击退，同时出现格挡的效果音。JG只能由学习相关天赋的HU使用可以防御的武器才能够发动（例如大剑），或者特定武器的特殊武器动作。



回避（ステップ）

回避是全职业的通用动作，也是最直接制造无敌时间以回避敌人攻击的手段。根据使用的武器，游戏中的回避动作分为三类。注意在地面回避操作虽然是左摇杆+○短按，但空中的话，不论按键长短，都会触发回避动作。

滑行

使用武器：大剑/自在枪/长枪/拳套/双小剑/双头剑/枪刃

无敌时间短，但动作时间很短，回避后基本没有硬直，可以继续进行攻击，而且学习这两职业的相应职业技能，还可以实现一边回避一边攻击。

翻滚

使用武器：步枪/大炮/双机枪

无敌时间短，只有打滚的一刹那，动作时间一般，翻滚后有一定硬直（空中使用则没有硬直）。翻滚的距离较长，可以快速地离开原来位置。论实用性，RA/GU的回避动作是性能是最差的，多用于取消PA技能/法术动作，和转移位置躲避攻击之用。并不能太依赖它的无敌时间去回避攻击。

幻影移动

使用武器：长杖/导具/短杖

向行走方向滑行，期间身体会消失，消失期间全身无敌，动作时间较长，动作结束后有较长的硬直（空中使用则没有硬直）。由于幻影移动有很长的无敌时间，只要熟悉使用，就可以轻易避开各种攻击，大幅提高FO/TE的生存能力。

跳跃

游戏的场景存在各种高低差地形，玩家有时候需要通过跳跃来跨过这些场景，另外一些远程职业也可以有意跳上一些高台位置，为自己制造地形优势。此外不少BOSS的弱点都并不在地面，这时就需要玩家跳起来空中攻击。另外游戏中许多的PA技能，地面使用和空中使用时的性能差异很大。

TPS视角（肩越し视点）

游戏中有个别职业的攻击当需要手动瞄准，才能发挥其作用。这时就需要调出TPS视角进行手动瞄准，例如RA使用脆化弹的时候，就有可能需要使用此操作方式了。



武器槽（ギア）

武器槽又称作"齿轮"，是部分武器的打击槽系统，随着普通攻击或技能攻击的累积，武器槽的格数就会上涨，武器槽的上升可以给武器带来各种性能增幅。不同武器的武器槽，所增幅的性能以及其消耗方式都各有不同。

死亡&复活

当角色HP降至0时，就会倒地并显示角色死亡，大多数情况下，要靠同伴使用月之粉"ムーンアトマイザー"复活。另外这时如果玩家拥有收费道具替身娃娃"スケープドール"，则可以直接原地复活，不过注意使用替身娃娃复活的话，HP是慢慢回复的。下面是角色死亡时的三个选择（其实一般情况都是等玩家来救起自己，单刷除外）。

キャンプシップへ戻る：返回飞船仓。

スケープドールを购入して复活：购买替身娃娃复活（付费内容）。

チャットする：进入对话框。

光子爆发（フォトンブラスト）

简称简称PB。玩家获得玛古（マグ）且习得光子爆发的情况下，随着攻击敌人或者被敌人攻击，画面左下方的圆形光子槽都会上升，当光子槽升满时，就可以发动光子爆发，召唤幻兽进行各种攻击或支援。具体光子爆发方式可以参考"玛古篇"。



光子爆发连锁（PBチェイン）

当场上多名玩家同时发动光子爆发时，就会触发更为高效的光子爆发连锁，这时召唤出的幻兽维持时间会更加长，多名玩家同时触发的光子爆发连锁可以轻松秒杀场上的各种怪物。发动连锁时注意，第一名发动光子爆发的玩家应长按光子爆发的图标不放，等待其他玩家在自己的发动圈内发动光子爆发，这样才能够触发连锁，若只是短按，自己的光子爆发就会率先发动，而错失连锁的时机。

弱点属性

基本所有怪物都存在相应的弱点属性，当玩家的目标对准怪物的时候，画面左上角就会显示怪物的名称以及其弱点属性。根据怪物的弱点给予属性攻击，可以造成更高的伤害，另外注意使用法术时，法术的属性不受武器原有属性影响。

异常状态

使用属性攻击，注意BOSS级怪物仅受特定的异常状态影响，一般都会无视异常状态攻击。注意所有攻击系法术，均附加异常状态效果，以下是游戏中各异常状态的等级效果以及对应法术属性。

燃烧（バーン）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
バーンⅠ	每次造成最大HP 1%的燃烧伤害	2秒/次	20秒	火
バーンⅡ	每次造成最大HP 1.2%的燃烧伤害			
バーンⅢ	每次造成最大HP 1.2%的燃烧伤害		24秒	
バーンⅣ	每次造成最大HP 1.4%的燃烧伤害			
バーンⅤ	每次造成最大HP 1.4%的燃烧伤害		28秒	

冰冻（フリーズ）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
フリーズⅠ	无法行动	–	7秒	冰
フリーズⅡ			8秒	
フリーズⅢ			9秒	
フリーズⅣ			10秒	
フリーズⅤ			11秒	

感电（ショック）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
ショックⅠ	周期性硬直（行动中断）	5秒/次	30秒	电
ショックⅡ		5秒/次		
ショックⅢ		5秒/次	35秒	
ショックⅣ		4秒/次	36秒	
ショックⅤ		4秒/次	44秒	

迷幻（ミラージュ）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
ミラージュⅠ	降低命中	–	20秒	风
ミラージュⅡ			19秒	
ミラージュⅢ			18秒	
ミラージュⅣ			未知	
ミラージュⅤ				

混乱（パニック）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
パニックⅠ	不分敌我攻击	–	30秒	光
パニックⅡ			30秒	
パニックⅢ			35秒	
パニックⅣ			35秒	
パニックⅤ			35秒	

中毒（ポイズン）

异常状态	效果	间隔	时间	对应法术
ポイズンⅠ	每次造成最大HP 3%的伤害	3秒/次	30秒	暗
ポイズンⅡ	每次造成最大HP 3%的伤害			
ポイズンⅢ	每次造成最大HP 4%的伤害			
ポイズンⅣ	每次造成最大HP 4%的伤害			
ポイズンⅤ	每次造成最大HP 5%的伤害			

妨碍系异常状态

妨碍系异常状态，是可以与上述异常状态叠加的另一类异常状态，这类异常状态部分不常见，有的是怪物专用，有的是个别职业的职业技能，下面简单归纳一下。

异常状态	中文	效果	时间	备注
スタンⅠ	眩晕Ⅰ	无法行动	5秒	受到攻击或旋转摇杆可快速解除
スタンⅠ	眩晕Ⅱ	无法行动	5秒	不能借助攻击或旋转摇杆解除
インジュリー	损伤	HP最大值下降	约45秒	怪物专用
バインド	束缚	无法行动	5秒	怪物不会使用，可参考RA职业技能的束缚弹
ジエルン	弱攻	无法行动	10～30秒	怪物不会使用，可参考RA职业技能的弱攻弹

掉落物

击杀怪物、破坏物品箱都会出现掉落物，不同玩家所看见结晶内的道具都是不相同的，因此不存在“争装备”的问题，全凭各自的人品。当大中型BOSS敌人被击杀或者捕获，其消失时原位



置就会出现血红色的巨大结晶，当攻击结晶时，就会散落大量的MST、装备、道具等掉落物，具体掉落物取决于击杀的怪物。而结晶内掉落物的数量，大部分取决于玩家此前在该场景中所累积的击杀点数（PT），之前击杀的怪物越多，累积点数就越多，击杀BOSS时的掉落物也越多。另外大部分BOSS都存在可破坏部分，成功破坏的话可以增加结晶中掉落物的数量。

地图

触摸右上角的地图可以切换三种地图模式，其中初始的地图是纵观地图，可以直观地查看整个地图的大概情况；短按点击后进入的是小地图，特点是可以看到小地图区域内所有玩家的动向，在公共区域中可以更方便地跟随大队行动；长按的话就会进入坐标地图，有时候场景中的玩家或者通信员会提示前往那里做些什么，这时就需要靠坐标地图确认大概的位置了。熟练查看地图，对今后的游戏会很有帮助。

另外游戏中的地图均为随机拼接而成，因此即使同一个任务，每次前往下一个区域的入口都是不一样的，但是基本上都是位于北方位，玩家只要有意往北探索，一般都能够找到入口（有时也会例外）。



单独区域（シングルパーティーエリア）与公共区域（マルチパーティーエリア）

任务场景主要分为两种区域，分别为单独区域和公共区域。单独区域只会存在我方队伍人员（最多4人），而公共区域最多可以容纳12人。其中公共区域是最多玩家集体练级的地方（探索任务的第二层均为公共区域），玩家想刷怪的时候可以有针对地前往这些区域寻找一同战斗的玩家。

PSE（Photon Sensitive Effect）

PSE是本作战斗系统的重点之一，随着玩家击杀敌人或完成突发事件，会随机出现PSE等级奖励，奖励可以是经验率增加、掉宝率增加等等（不过目前PSV版无法查看当前PSE的等级和具体奖励效果，PC版则可以）。当PSE等级超过7级，就会触发PSE Bust（PSEB），PSEB期间敌人会无限刷新，这是玩家刷经验和刷稀有道具的极佳时机。PSV版以及共用频道内，PSEB触发后的持续时间为1分30秒，而PC版专用频道为1分钟，原因是PSV版同屏出现怪物数量较少，故此官方用作的补偿。另外当PSEB期间再次发动PSEB，就会触发Cross Bust，这时PSEB时间会出现叠加。若在PSEB内尽可能地击杀更多怪物，PSEB的时间就会延长，甚至可能出现“One More”的语音提示，这时PSEB的倒数时间就会重新恢复。



有关经验分配

战场中的经验并非谁击杀谁获得，只要怪物在玩家附近，其被击杀时就可以获得经验，某种程度上说，哪怕你一只怪都不杀，跟着大队走也会升级。因此大伙在公共区域都是集体行动的。另外组成4人队伍的话，是有一定的经验加成的，所以如果想获得更多经验，记得组队。

场景设施&地形&机关

游戏场景中存在各种机关，既存在有利于玩家的机关，亦有不少给玩家带来麻烦的机关，这里为大家介绍一下。

信息盒（メッセ-ジパック）：主要出现在“ア-クスクエスト”和“スト-リ-クエスト”两种类型的任务中，会通过文字告诉玩家当前场景的一些信息，一般可以无视。

物品箱：存在于场景各处的物品箱，破坏后会随机出现金钱、道具等掉落物，根据宝箱的颜色可以推断大概会掉落哪一类物品，绿色宝箱多为药品、黄色多为武器、蓝色多为防具、最后的红色多为技能光盘，或者强化石（グラインダ-）。和BOSS的掉落物一样，每个玩家所看见的物品箱内物品都是不一样的。

回复装置：在每个自由探索场景的第三层（即BOSS房前）必定出现，玩家上前使用可以回复所有的HP。另外一些场景的突发事件中，有可能会由直升机送到玩家附近给予支援。

回城装置（テレパイプ）：使用后会返回飞船仓，完成任务时会出现，另外玩家也可以使用道具“テレパイプ”来主动唤出回城装置，但个别场景无法使用（如BOSS房）。

传送装置（テレポ-タ-）：除平行空间（后文会介绍）外。基本只会出现在BOSS房前，当玩家走上去并开启，就会传送到BOSS区域。注意单独区域的BOSS房（一般探索任务）需要队长启动才会传送，而公共区域的BOSS房（紧急任务）则不受限制，任何玩家开启后，30秒之后就会开始传送。

场景传送装置（ワ-プ装置）：可以传送到该场景的特定位置，一些被围栏包围的地方，有可能需要该装置才能够进去。

跳跃装置（カタパルト）：看起来就像一个小型地雷，靠近会显示跳跃的方位，激活使用就会跳跃到指定位置，多出现于冻土。

按钮机关&围栏：游戏中存在一些被各种颜色围栏包围住的区域或物品。而这些围栏可以通过附近对应颜色的按钮机关去解锁。

空中机雷：当玩家走到地雷感应范围附近，地雷就会弹出来，并且在短时间内爆炸，这时要尽快离开其爆炸范围，或者将其破坏，不然它会给予玩家不少伤害。地雷算是游戏中最常见的机关了，虽然威胁不算大，但也颇为麻烦。

束缚机雷：游戏中十分常见的陷阱型地雷，玩家踩上去后就会被红圈困着，并且出现倒数的进度条，进度条结束后就会爆炸，造成较大伤害。玩家可以在进度条数完前不断攻击红圈将其破坏，游戏难度越高，红圈的耐久也越高。另外法师系职业（或者说使用法师系武器）的玩家可以使用长时间无敌状态的回避，来看准倒数时机躲开攻爆炸。

侵蚀炮台（カ-スセントリ-）：被红黑色网包围的炮台，威力很低，基本上攻击玩家也就1点HP，不过有一定几率使我方中毒，可以破坏。

草丛：森林与遗迹常见，无非就是阻碍玩家视野，可以用剑或者风系法术“ザン”清除。

针刺：常见与沙漠和坑道，地面会不时弹出尖刺的机关，接触尖刺会造成伤害，一般可以跳过或者从旁边没有尖刺弹出的位置绕开。

保护罩：沙漠常见设施，在圆形平台上出现绿色的保护罩，里面会刷新敌人，玩家无法对里面的敌人造成伤害，必须先破坏保护罩。

机枪塔：玩家可以乘坐上去，坐上去后画面会强制转换为TPS模式，通过遥控准星来瞄准射击，机枪塔的射速非常快，且伤害不差，善用可以快速解决附近的怪物。机枪塔存在子弹数限制，不过附近一般都有弹夹，使用完之后可以下来捡取地面的子弹，再乘坐上去，就可以继续使用了。注意机枪塔受到敌人的一定攻击后，也会损坏。

圆形激光装置（サ-クルレ-ザ-）：圆饼形的装置，会向周围扩散圆形的光圈。装置被侵蚀时会发出红色的光圈对玩家造成伤害。若接近装置并激活，被侵蚀的装置就会恢复正常，放出蓝色的光圈对敌人造成伤害。另外一些场景的突发事件中，有可能会由直升机送到玩家附近给予支援。

炸药桶：游戏中有一种红色的炸药桶，若受到一定攻击就会爆炸。爆炸威力非常高，随时可能秒杀玩家，因此在有这些炸药桶存在的场景中战斗时，尽量不要靠近。

磁雷针：浮游大陆特有的设施，当法师系职业对其使用雷系法术，磁雷针就会向周围放电，对敌人造成多段伤害。

石碑（グリムモノリス）：遗迹特有设施，分三种状态，一种是什么都没有，自然也没有任何影响；第二种是最常见的，石碑上附有肿瘤一样的红色物体，周围会有黑红色的圆形屏障，范围内的玩家，一定时间内地下会冒出尖刺对其造成伤害，不过只要不长时间站在原地不动就很容易躲开；第三种是不断攻击石碑、破坏肿瘤后，光就会变成金黄色，这时在范围内的玩家会获得提升攻击力以及防御力的BUFF。

熔岩：火山场景特有的地形，走上熔岩上就会持续受到伤害，并且一定几率进入燃烧的异常状态。

热浪：火山特有情况，地面喷出火焰，喷出的一瞬间可以将玩家吹飞，同时一定几率造成燃烧状态。

石墙：常见于森林和冻土，只要破坏就可以打通前方的道路。

雪堆：冻土特有，攻击雪堆就会散掉，里面藏有物品箱或其他机关设施。

天气变化

游戏中存在各种天气，有时候会对玩家造成一定影响，以下为部分对玩家影响较大的天气。

降雨：如森林场景，降雨时会令河流变得湍急，玩家到河流中会被流水冲退。

雷雨：森林常见天上会落下雷击，雷击前地面会有白色的光以表示雷击的范围，其实只要离开该范围就没有事了，若被击中有可能进入感电状态。

龙卷风：被卷起的玩家强制转移到某个特定场景，有可能是平时无法前往高台，而上面大多会有物品箱，所以遇见时不妨走过去看看。

彩虹：在市街地若出现该天气，PSE等级容易上升。

突发事件（Eトライアル）

游戏场景中存在各种突发事件，有些突发事件是固定出现的（固定的BOSS战也属于突发事件），而自由探索场景则为完全随机。完成这些事件可以获得一定量金钱和经验。突发事件分为蓝色和红色两种标志，而当突发事件完成时，还会有一定几率触发金色标志的“CHANGE OVER”突发事件，难度依次为CHANGE OVER ≥ 红色 > 青色。突发事件的类型非常多，部分突发事件存在事件预兆，下面为大家详细介绍。



ATTACK（击杀）

1.画面突然出现大量的怪物，其中还有可能出现BOSS级怪物。目标怪物身上均有符号，全部击杀后完成。

2.出现NPC与玩家共同杀敌，若NPC期间死亡两次，事件就会失败（不过很少出现该情况），若触发CHANGE OVER，且变为DUEL（决战），期间即使NPC死亡也不会失败。

ARREST（捕捉）

1.拉比鸟的捕获（实为击杀），若期间逃跑的拉比鸟达到一定该数量，事件就会失败。

2.在规定时间内，吸引敌人引至指定区域，并启动开关。

AVOID（回避）

1.出现名为“ゲル・ブルフ”的红色血鸟，血鸟会随机攻击玩家，玩家需要在指定时间内回避其攻击。若地图内所有玩家累计被攻击次数超过限制，事件就会宣告失败。任务成功时，有极少几率掉落稀有的“リュクスエ-ル”系防具（H难度）以及“リュクスソワ-ル”系防具（VH难度）。

2.回避地图上出现的红色雷击，若地图内所有玩家累计被攻击次数超过限制，事件就会宣告失败。期间击杀指定的怪物（头上有标记），会使雷击频率降低。

CAPTURE（捕获）

在指定的时间内，将目标的BOSS引至光圈形态的大型捕捉器内，一定时间内捕捉成功后完成，若将怪物击杀、或者捕捉器使用超过一定次数就会宣告失败。捕捉器旁边一般都有开关，长按或快速按○可以提高捕捉速度。注意若存在捕捉两头或两头以上BOSS的突发事件，期间杀死了一头导致任务失败，另一头也不会因此消失。

COLLECT（收集）

1.收集场景上的指定物品，以打开被封锁的道路。部分物品需要击杀敌人才会出现，这些敌人头上都会有表示。火山地形的收集品为方块（キュ-ブ）、市街地则为钥匙（键）。

2.回收场景上的指定物品，并全部送回回收点，回收点会在地图上表示，但回收物品却不会，不过通信员会定时报告所在的地图坐标。其中个别回收任务中（如森林、冻土），回收物遭到敌人攻击会破坏，当破坏数量超过限制，事件也会宣告失败。

3.使用地图标示中出现的挖掘机来挖掘物品，当完成指定数量后完成事件。挖掘机发白光并伴随效果音时长按或连打○，挖掘机的进度条就会上涨，涨满后挖掘机消失才算成功挖掘一点，挖掘完一点后往往会出现不少MST和光子结晶。

DESTRUCTION（破坏）

1.破坏会急速膨胀的红黑球体“ベイゼ”，球体膨胀过程中会对周围玩家造成伤害，并且伴随黑暗种怪物出现攻击玩家，破坏球体后完成事件。

2.在指定时间内破坏地图上标记的黑暗污染装置“ダ-カイム”。若超时导致任务失败，该装置周围就会出现大范围的红色闪电，并且持续一段较长的时间，进入范围内的玩家会受到伤害。

DUEL（决战）

击杀指定BOSS，若在地图最深处全员死亡，任务就会宣告失败，且无法继续进行（玩家也可以使用AC道具的替身娃娃来复活自己）。而BOSS为中BOSS级别的时候，根据场景内玩家数量，最多会出现3只。



ELIMINATION（清除）

指定时间内清除一定数量的指定敌人，以打开阻碍前进道路的障碍物，敌人头上有标示。

ESCORT（护卫）

完成リリ-パ族的RESCUE（营救）事件后的CHANGE OVER事件。保护リリ-パ族到目的地与同伴汇合，该リリ-パ族有HP条，期间若被敌人打死则任务失败，玩家可以使用法术为其回复HP。

PROTECTION（保护）

1.户外地图才会出现的突发任务（例如坑道则不会），保护因故障而迫降的战斗机，修理时驾驶员会报告期所在的位置（地图会表示），修理期间会有怪物攻击战斗机，且无限刷新，是玩家喜闻乐见的刷怪事件。

2.在指定时间内保护场景中刚出现的水晶，被破坏的水晶超过两枚，事件就会宣告失败。在保护时间剩余1分钟时，地图上会出现更多需要保护的水晶，导致难度上升。若成功完成事件，PES状态就会大幅上升，直至出现PSE CHANCE。因此该任务是刷PSEB的最佳事件。

3.保护蛋糕店的货物免受敌人破坏，类似第2种PROTECTION事件，不过货物比较集中，而且很耐打，因此难度不高。完成后可以去蛋糕店“ナウラのケ-キ屋”购买各种蛋糕系道具（一定时间内增强能力），未参加事件的玩家即使询问蛋糕店，也会以卖完为理由而拒绝销售。



RESCUE（营救）

1.场景内出现红黑色漩涡，并随机捕获一名玩家到地图某位置。后通信员会报告其所在位置（不过需要一定时间）。破坏困住玩家的球体（ファンジ）即可完成时间事件，注意期间会有怪物攻击被困的那名玩家，若球体破坏之前该名玩家死亡，事件就会宣告失败。



2.一定时间内守护被残破机器人所困的リリ-パ族（黄毛兔耳的可爱物种），让他们自行摆脱。残破机器人的血量会显示在其头上，若期间受到敌人或我方的攻击血量会减少，守护时间内如果敌人攻击导致机器人爆炸，リリ-パ族就会被炸飞，事件就会失败。若完成事件进一步出现CHANGE OVER的，ESCORT（护卫）则需要守护其中一个リリ-パ族到目的地与同伴汇合，不过即使ESCORT阶段失败，也有可能进入CHANGE OVER。

PRESENT（礼物）

限定VH难度下的突发事件，地图上会出现名为“Mr.アンブラ”的巨型怪物，在一定时间内成功让他攻击两次即可完成。注意期间不能攻击Mr.アンブラ（玛古的自动攻击除外），否则会变为龙卷风，被龙卷风卷中的玩家即死。不论成功与否都会出现掉落物，但失败的话自然不会有什么好东西。成功的话会掉落大量的MST以及强化石，更有可能掉落全职业通用的10星长杖“アンブラステッキ”。想更容易让Mr.アンブラ击中玩家，只要场上玩家集体包围住Mr.アンブラ即可。

CLONE（克隆）

击杀场上由黑暗种制作的克隆玩家。单独区域限定的突发事件。克隆玩家的数量与队伍人数相同（不含NPC）。克隆玩家攻击力相当高，尤其是使用法术的克隆玩家可以轻易秒杀我方，非战士系玩家要保持一定距离。克隆体会掉落光子结晶等好东西。

GESTURE（手势）

这时会看见一个リリーパ族在向玩家重复做表情动作，其实这些表情动作都是玩家的大厅动作。我们要做的是前往地图下一个标示目标，那里会有另一个リリーパ族等待玩家，然后将之前那只リリーパ族的大厅动作再做一次即可，一般来说要传达两次，以下是リリーパ族常用的表情。大厅动作的使用可以参考“入门篇”。

动作	对应大厅动作指令
拍手	拍手
敬礼	礼
举手加油	应援
鼓动	气合を入れる
飞吻	キス
道歉	谢る



平行空间

除特定BOSS区域外，在VH难度下的单独区域随机出现。平行空间出现时场景会出现一个彩虹光的传送装置，靠近会显示“？？？？”。进入后会有类似BOSS区域的传送场所。平行空间分为三个种类，分别对应不同种的怪物，分别为温泉（原生种）、市街地废墟（黑暗种）以及木树洞（拉比鸟）。进入后会出现珍稀怪物的击杀突发事件。如果期间全队死亡，传送装置就会消失且无法再进入平行空间。若消灭完所有怪物，会有回城装置送玩家返回原来的场景。



种族篇

刚开始建立角色时，系统让玩家从三个种族中选择其一进行创建。这部分介绍是为了会让玩家在创建角色时能够有所了解，另外还配有全种族对应职业50级后的能力值表格。不过《梦幻之星在线2》是一款很强调玩家个性的游戏，属性不是绝对，其实笔者更希望大家可以根据自己的爱好来选择种族。

人类 ヒューマン/Human



游戏中能力最为稳定，有着较强适应环境能力的种族。由于属性成长平衡，人类无论担任哪种职业都得心应手，因此十分推荐给初学者玩家。





新人类 ニューマン/Newman



新人类的外表特征是长耳朵，他们有着很强的魔法天赋，但身体相对比较脆弱。新人类的属性和成长方面偏向法术系，因此十分适合喜欢玩法师系职业的玩家。





机器人 キャスト/Cast



机器人有着前两个种族无法比拟的铜皮铁骨。打击力、射击力都有所优势，因此无论作为战士类职业，还是枪手类职业都十分合适，不过机器人的法击力成长是三个种族中最低的。





HU

种族	HP	PP	打击力	射击力	法击力	技量	打击防御	射击防御	法击防御
人类男	518	100	416	370	320	299	420	320	320
人类女	513	100	400	370	332	302	400	320	336
新人类男	469	100	400	367	345	296	400	336	320
新人类女	464	100	400	367	352	296	400	320	336
机器人男	528	100	420	374	307	304	420	320	304
机器人女	523	100	416	378	307	304	400	336	304

FI

种族	HP	PP	打击力	射击力	法击力	技量	打击防御	射击防御	法击防御
人类男	456	100	416	329	360	299	420	320	320
人类女	452	100	400	329	374	302	400	320	336
新人类男	413	100	400	326	388	296	400	336	320
新人类女	408	100	400	326	396	296	400	320	336
机器人男	465	100	420	332	345	304	420	320	304
机器人女	461	100	416	336	345	304	400	336	304

RA

种族	HP	PP	打击力	射击力	法击力	技量	打击防御	射击防御	法击防御
人类男	446	100	374	412	320	299	336	400	320
人类女	442	100	360	412	332	302	320	400	336
新人类男	403	100	360	408	345	296	320	420	320
新人类女	399	100	360	408	352	296	320	400	336
机器人男	454	100	378	416	307	304	336	400	304
机器人女	450	100	374	420	307	304	320	420	304

GU

种族	HP	PP	打击力	射击力	法击力	技量	打击防御	射击防御	法击防御
人类男	451	100	374	412	320	299	336	400	320
人类女	447	100	360	412	332	302	320	400	336
新人类男	408	100	360	408	345	296	320	420	320
新人类女	404	100	360	408	352	296	320	400	336
机器人男	460	100	378	416	307	304	336	400	304
机器人女	455	100	374	420	307	304	320	420	304

FO

种族	HP	PP	打击力	射击力	法击力	技量	打击防御	射击防御	法击防御
人类男	373	100	332	370	400	299	336	320	400
人类女	370	100	320	370	416	302	320	320	420
新人类男	338	100	320	367	432	296	320	336	400
新人类女	334	100	320	367	440	296	320	320	420
机器人男	380	100	336	374	384	304	336	320	380
机器人女	377	100	332	378	384	304	320	336	380

TE

种族	HP	PP	打击力	射击力	法击力	技量	打击防御	射击防御	法击防御
人类男	373	100	374	329	400	299	420	320	320
人类女	370	100	360	329	416	302	400	320	336
新人类男	338	100	360	326	432	296	400	336	320
新人类女	334	100	360	326	440	296	400	320	336
机器人男	380	100	378	332	384	304	420	320	304
机器人女	377	100	374	336	384	304	400	336	304



职业篇

《梦幻之星在线2》当前版本中共有六种职业，其中HU、RA、FO三个职业是初期可以选择的，而FI、GU、TE三种职业需要对应初期职业30级后才可以通过完成转职委托来开启。注意前三者和后三者并不是初期和进阶职业的关系，两者关系是完全平行的，而且各具优势。

职业的自由更换

有别于过去的《PSO》，《PSO2》允许玩家自由更换职业，因此玩家即使初期选择的职业不太适合自己，大可以随时更换。而角色的等级则与职业挂钩，也就是说，若玩家更换到一个从未进行过游戏的职业，那么等级自然也是变回1级，而之前职业的等级、天赋等数值都会完全保留。

副职业系统

游戏允许一个角色同时拥有两种职业的特性，其中分为主职业和副职业。主职业就是我们平时使用的职业，而副职业则作为当前职业的能力补足。玩家除了可以使用主职业的一切能力，还可以获得副职业的属性加成，以及可以使用副职业的职业技能和技能（PA）。不过玩家当前可以使用的武器种类还是取决于主职业。

借助副职业系统，我们可以实现只有主职业时无法做到的事情，例如主职业为HU、副职业为FO，玩家就可以使用剑作为武器的同时使用魔法。当然大多数情况下，副职业更多是选择与主职业为同一系的职业，例如HU+FI、RA+GU、FO+TE，同系职业的属性和天赋补足，可以让角色在作战时更具优势。

当其中一个职业达到20级时，就可以前往右边的任务柜台寻找NPC“管理员コフィ－”，接受委托“**サブクラス**许可申请试练”，完成后就可以开放副职业功能了。

职业技能

职业技能是各职业其各自独有的能力，通过升级以获得SP点，玩家就可以前往职业柜台中进行加点。各职业每提升一级，都可以获得1点SP，另外通过完成特定的职业委托，也可以获得SP奖励。如果大家怕和PA技能混淆的话，可以把职业技能理解成一般网游中的“天赋”。以下是游戏中各职业的职业技能，希望能够为大家的职业培育提供帮助。另外各职业的职业技能树，玩家可以在游戏中查看，这里就不一一列出了。

HU——ハンター/Hunter



通过近距离战斗发挥真正价值的职业，近距离攻击输出优秀，且有着高HP、高打击防御的特点，即使单独作战，相比起其他职业也更会轻松。

可装备武器：长枪、大剑、自在枪、枪刃

天赋推荐

JA伤害增加1/2：被动，提高射击/打击系JA时的伤害，JA本身是威力×1.3，这个天赋是在此基础上乘算的，性价比很高，推荐加满。

大剑槽：其实各种武器槽基本都是必定技能。HU目前最强武器当属大剑无疑，大剑槽可以给大剑增加一条能量槽，随着攻击而提升，当增长到一个阶段时便会强化大剑PA，范围/威力/攻击次数/蓄力速度等各种不同方面，主要用近战武器的话推荐必点。

狂暴姿态：减少自己的打击防御，增加打击力与射击力，属于HU必点的技能。等级越高防御减少值越低，建议点满。

自动恢复：当HP少于50%时一定概率自动吃药回血（点满时100%），保命专用，推荐把多余的点都点到这里来。当然对自己的生存能力有自信的可以不点。

紧急攻击：近战职业必须点，可以有效地用闪避来拉近距离以及JA起手。没有闪避中攻击的话，很难流畅地玩转近战类武器。

紧急防御：喜欢防御的技术流可以加一些，紧急防御成功时可以有一定的无敌时间，对BOSS战很好用。

狂暴强化1/2：看情况与打击力上升取舍，如果点满了狂暴姿态那么加满这个也不错。

Hunter职业技能一览

技能	效果
JA伤害增加1 JAボーナス1	魔法技能以外的JA成功后获得额外的伤害效果。
狂暴姿态 フューリースタンス	提高打击力与射击力，降低防御力的姿态。
JA伤害增加2 JAボーナス2	魔法技能以外的JA成功后获得额外的伤害效果。
狂暴强化1 フューリーSアップ1	狂暴姿态中提高打击力和射击力。
长枪槽 パルチザンギア	习得长枪槽，最多可蓄积3格能量，每消耗1格可使长刀PA范围加大。
自在枪槽 ワイヤードランスギア	习得自在枪槽，最多可蓄积3格能量，每消耗1格可增加自在枪威力。
狂暴会心率 フューリークリティカル	狂暴姿态时会心率上升。
狂暴强化2 フューリーSアップ2	狂暴姿态中提高打击力和射击力。
HP上升1 HPアップ1	提高HP的最大值。
防御姿态 ガードスタンス	降低打击力与射击力，提升防御力的姿态。
挑衅 ウォークライ	引起敌人的注意。
钢铁意志 アイアンウィル	如果受到致死伤害，HP强制为1。
打击力上升1 打击アップ1	提高打击力。
HP上升2 HPアップ2	提高HP的最大值。
打击力上升2 打击アップ2	提高打击力。
瞬间防御1 フラッシュガード1	减少打击和射击伤害。
中毒防御 ガードスタンスポイズン	发动防御姿态的同时解除中毒状态。
燃烧防御 ガードスタンスバーン	发动防御姿态的瞬间解除燃烧状态。
防御 ガード	利用武器防御正面，可以抵挡敌人的攻击。
打击防御上升1 打击防御アップ1	提高打击防御。
紧急防御 ジャストガード	在遭受攻击的瞬间进行防御，成功后可以大幅降低伤害。
防御反击 ジャストカウンター	紧急防御成功后可进行攻击。
大剑槽 ソードギア	习得大剑槽，最多可蓄积3格能量，随能量格子数提高各技能效果
自动恢复 オートメイトハーフライン	当HP50%以下时候自动使用恢复系道具。
HP上升3 HPアップ3	提高HP的最大值。
法击瞬间防御 フラッシュテックガード	减少法击的伤害。
瞬间防御2 フラッシュガード2	减少打击和射击的伤害。
滑行 ステップ	利用轻快的动作实现短距离的快速移动。

高级滑行 ステップアドバンス	延长回避中的无敌时间。
紧急攻击 ステップアタック	滑行中可以攻击。
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后可以通过跳跃达到提前起身的效果。
高级防御姿态 ガードスタンスアップ	提高防御姿态的防御力。



FI——ファイター/Fighter（战士）

擅长使用轻量级武器的职业，运用高攻击力的特性进行超近距离战斗。

可装备武器：拳套、双小剑、双头剑、枪刃

天赋推荐

英勇姿态：主动持续型，俗称打脸，对所有类型伤害均有加成作用，推荐先过5级，给法击或是射击职业辅助也很好用。

智谋姿态：主动持续型，与英勇姿态相同，但是由于怪物正背面判定机制的问题，实际来说在只有攻击大型怪物或者BOSS时才会用到，可以先点出双头槽的前置，再根据需求补。

英勇姿态强化\智谋姿态强化：比起加满对应姿态，先点满这个更好，在提高伤害的同时不会提升副作用效果。

高级追击：强烈建议点满，高达40%的伤害加成完全值回票价，对于双头剑等攻击段数较多的武器追加异常状态后有奇效。

追击束缚：建议只点一点，首先是因为20%的概率配合多段伤害触发完全够用，其次是因为束缚效果不能封住怪物攻击动作引发的移动（如冲撞）。

双头槽\拳套槽\双小剑：如果喜欢对应武器的话，一点就能带来很不错的提升。

Fighter职业技能一览

英勇会心率 ブレイブクリティカル	英勇姿态中，正面攻击时候增加会心一击的概率。
英勇姿态 ブレイブスタンス	正面攻击增加伤害，背面攻击减少伤害。
英勇姿态强化1 ブレイブSアップ1	英勇姿态中，正面攻击敌人时候会获得额外的伤害输出。
打击力上升2 打击アップ2	提高打击力。
HP上升1 HPアップ1	提高HP的最大值。
打击力上升1 打击アップ1	提高打击力。
拳套槽 ナックルギア	习得拳套槽，根据攻击次数增加槽数，槽数增加后可提高攻击速度。
双小剑槽 ツインダガーギア	习得双小剑槽。根据跳跃的次数增加槽，槽增加后提高PA威力。
高级追击 チェイスアドバンス	打击攻击异常状态中的敌人可以追加额外的伤害。
追击束缚 チェイスバインド	打击攻击异常状态中的敌人可一定概率使敌人陷入束缚状态。
智谋姿态 ワイズスタンス	背面攻击增加伤害，正面攻击减少伤害。
智谋姿态强化1 ワイズスタンスアップ1	智谋姿态中，背面攻击敌人时候会获得额外的伤害输出。
打击力上升3 打击アップ3	提高打击力。
HP上升2 HPアップ2	提高HP的最大值。
残血嗜杀 デッドラインスレイヤー	HP25%以下时候提高打击力和射击力。
智谋会心率 ワイズクリティカル	智谋姿态中，背面攻击时候增加会心一击的概率。
双头剑槽 ダブルセイバーギア	习得双头剑槽，打中目标后增加槽，可使用武器特殊动作解放。根据槽数，会像风一样给予周围伤害。
打击防御上升1 打击防御アップ1	提高打击防御。
半血嗜杀 ハーフラインスレイヤー	HP50%以下时候提高打击力和射击力。
滑行 ステップ	利用轻快的动作实现快速的短距离移动移动。
高级滑行 ステップアドバンス	延长滑行中的无敌时间。
紧急攻击 ステップアタック	滑行中可以攻击。
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后可以通过跳跃达到提前起身的效果。



RA——レンジャー/Ranger（游侠）

以射击武器为主的远距离战斗职业，可以中远距离进行持续输出，缺点在于爆发输出不足，真正价值还是在于职业技能的脆化弹的使用，对队伍的战术起到主导作用。

可装备武器：步枪、大炮、枪刃

天赋推荐

弱点射击1/2：被动。作为射击系的基础职业，RA最强的天赋当属弱点射击，当加满以后可以在射击弱点时大幅度的提高伤害，是射击系职业最为基础和重要的天赋，LV1就有105%的加成，推荐优先点满。

脆化弹：步枪专用的主动技，为步枪装填特殊弹，使被攻击的目标身上出现一个标记，使标记处成为弱点，在15秒内所有对标记点的攻击伤害x3，可以与目标身上原有的弱点叠加效果，BOSS战必不可少的神技之一，装填的冷却时间会随着其LV提高而缩短，1级/3级/6级/10级分别可以装填1/2/3/4发，在点数充足时推荐点满，或者点到3/6级日后补满。

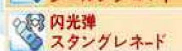
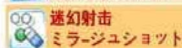
站立射击1/2：被动。在人物静止1秒后，所有射击系伤害获得百分比提高，对PA跟普通攻击均有加成，性价比略高。发动与否取决于释放的瞬间是否移动。所以匍匐射击或者是跟踪弹这类可以蓄力释放的技能发动后在移动中也可以享受加成。主要使用步枪与双枪的话可以点满。

射击力上升1/2：大炮系RA必点，因为大炮经常需要跳起来才能获得更好的弹道及发射角度，所以静止射击性价比略低，取而代之的就是射击力上升，该天赋LV3仅仅提供10点射击力，而LV10可以提供50点，所以性价比当然是加满最高。点数有富裕的话推荐点满。

Ranger职业技能一览

脆化弹 ウィークバレット	来复枪专用天赋，可以装填脆化弹。
站立射击1 スタンディングスナイプ1	静止状态下射击可提高伤害。
站立射击2 スタンディングスナイプ2	静止状态下射击可提高伤害。
技量上升1 技量アップ1	提高技量。
弱点射击1 ウィークヒットアドバンス1	射击弱点部分可以提高伤害。
技量上升2 技量アップ2	提高技量。
弱点射击2 ウィークヒットアドバン.ス2	射击弱点部分可以提高伤害。
技量上升3 技量アップ3	提高技量。
工具精通 ツールマスタリー	增加工具系威力。
浮空陷阱 アッパートラップ	可使用浮空陷阱。
特制浮空陷阱 アッパーTカスタム	提高浮空陷阱的伤害。
陷阱搜索 トラップサーチ	可以发现隐藏的陷阱。
毒气陷阱 ポイズントラップ	可使用毒气陷阱。
特制毒气陷阱 ポイズンTカスタム	提高毒气陷阱的伤害。
射击防御上升1 射击防御アップ1	提高射击防御力。
射击力上升1 射击アップ1	提高射击力。
射击力上升2 射击アップ2	提高射击力。
翻滚 ダイブロール	利用飞身一跃实现快速短距离移动。
高级翻滚 ダイブロールアドバンス	延长回避中无敌的时间。
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后通过跳跃可提早起身。
束缚弹 バインドバレット	来复枪专用天赋，可装填束缚弹。
混乱射击 パニックショット	大炮专用技能，可使敌人陷入混乱状态自我互相攻击。



弱攻弾 ジェルンショット	大炮专用技能，可降低敌人攻击力。
 闪光弹 スタングレネード	可使用闪光弹，造成大范围眩晕。
 迷幻射击 ミラージュショット	大炮专用技能。可使敌人陷入迷幻的状态，降低命中几率。

GU——ガンナー/Gunner（枪手）



使用轻量级远距离武器的职业，擅长近·中距离的战斗，专用武器双机枪让GU相比RA有着更出色的输出。缺点是对群能力差。

可装备武器：双机枪、步枪、枪刃

天赋推荐

射击PP回复：提高射击武器攻击时的PP回复量，对于基本靠PA输出的双枪流十分实用，必升。

射击力1/2/3：跟GU其他天赋相比，限制条件更少，故而性价比相对较高。

零距离射击1/2：虽然看起来不错但是发动条件较为苛刻，必须贴近至近战武器的范围才能有效，非技术流玩家不推荐。

连锁射击：存在CD过长，发动后容易断连的风险，但是增幅效果确实不错，配合脆化使用PA可以达到一发1W的神棍级伤害，可以路过点一点。

连锁终结射击：喜欢刷新最高伤害和提高连锁时的爆发力就点满这个更好。

双枪槽：玩双枪必点，有效增加伤害。

Gunner职业技能一览

双机枪槽 ツインマシンガンギア	习得双机枪槽，击中目标后增加槽，槽增加后提高威力。
射击力上升3 射击アップ3	提高射击力。
表演时间 ショウタイム	双枪专用。一定时间内提高敌人对自己的仇恨值，槽的上升值大幅提高。
零距离射击1 ゼロレンジアドバンス1	近距离射击时提高伤害。
HP上升1 HPアップ1	提高HP的最大值。
射击防御上升1 射击防御アップ1	提高射击防御力。
攻击PP增加 アタックPPリストレイト	普通攻击击中后增加PP恢复量。
射击力上升1 射击アップ1	提高射击力。
射击力上升2 射击アップ2	提高射击力。
零距离射击2 ゼロレンジアドバンス2	近距离射击时提高伤害。
连锁射击 チェイントリガー	发动后普通攻击可以积累连锁数。
技量上升1 技量アップ1	提高技量。
连锁终结射击 チェインフィニッシュ	提高连锁终结射击的威力。
残血自动恢复 オートメイトデッドライン	HP25%以下时候自动使用回复系道具。
空中射击 エアリアルアドバンス	攻击空中的敌人时提高伤害输出。
技量上升2 技量アップ2	提高技量。
射击防御上升2 射击防御アップ2	提高射击防御力。
翻滚 ダイブロール	利用飞身一跃实现快速短距离移动。
高级翻滚 ダイブロールアドバンス	延长翻滚中无敌的时间。
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后通过跳跃可提早起身。

FO——フォース/Force（法师）



通过法术进行远距离的高输出打击，是游戏中的重点输出职业。借助各种法术，在战场还可以发挥各种支援效果。缺点自然是防御力低下。

可装备武器：长杖、导具、枪刃

天赋推荐

高级蓄力1/2：增加蓄力魔法的伤害，由于对所有法术都通用，加上大部分法术都要靠蓄力来体现威力，所以基本点满。

炎系高速咏唱：若火系专精的玩家可以必点满，只要PP跟得上火系输出速度比其他几系都要更快。

蓄力PP再生：FO必点，被动，使得法术蓄力过程中可以回复PP，配合TE的PP被动回复增加可以做到丢一个耗PP13的ゾンデ，蓄力过程中恢复7点PP。极大的提高了法击系职业的续航能力。

光子辉耀：用血换法伤，可以提供非常可观的法击值，但是冰系相对弱势使其性价比略低。

电系PP抑制：在当前版本里，电系比火系强势的一大原因，可以将电系的消耗降低到很低的程度，配合PP回复基本不需要普通攻击补充PP了。

高级魔法技能JA：提升法术JA伤害，通用系性价比仅次于高级法术蓄力。

各系精通：当前版本建议火系根据技能树点默认要求的点数，电系点1，以追求最大的性价比。

Force职业技能一览

炎系精通1 フレイムマスタリ-1	提高炎系魔法技能的伤害。
燃烧增幅 バーンブースト	提高燃烧概率。
法击力上升2 法击アップ2	提高法击力。
高级蓄力1 テックチャージアドバンス1	提高蓄力的魔法攻击的伤害。
炎系速咏 フレイムテックSチャージ	缩短炎系魔法技能的蓄力时间。
蓄力PP再生 チャージPPリバイバル	蓄力中PP可恢复。
高级蓄力2 テックチャージアドバンス2	提高蓄力的魔法攻击的伤害。
炎系精通2 フレイムマスタリ-2	提高炎系魔法技能的伤害。
法击力上升1 法击アップ1	提高法击力。
冰系精通1 アイスマスタリ-1	提高冰系魔法技能的伤害。
冰冻增幅 フリーズブースト	提高冰冻概率。
PP上升1 PPアップ1	提高PP的最大值。
法击防御上升1 法击防御アップ1	提高法击防御。
冰冻爆破 フリーズイグニッション	爆破冰冻状态的敌人，给予巨大的伤害。
光子闪耀 フォトンフレア	提高法击力，作为代价降低HP最大值。
高级光子闪耀 フォトンフレアアドバンス	光子闪耀发动时提高法击力。
冰系精通2 アイスマスタリ-2	提高冰系魔法技能的伤害。
电系精通1 ボルトマスタリ-1	提高电系魔法技能的伤害。
感电增幅 ショックブースト	提高感电概率。
PP上升2 PPアップ2	提高PP的最大值。
高级基础魔法技能 ノーマルテックアドバンス	提高非蓄力攻击的魔法技能伤害。
幻影移动 ミラージュエスケープ	扰乱视觉，以无敌状态移动一定距离。
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后，通过跳跃可提早起身。
电系PP抑制 ボルトテックPPセイブ	减少电系魔法技能的PP消耗量。
高级魔法技能JA テックJAアドバンス	可以获得魔法技能的JA额外伤害。
电系精通2 ボルトマスタリ-2	提高电系魔法技能的威力。

TE——テクター/Techer（术士）



相比FO，TE的法击属性并没有那么高，但有着更高的打击力和打击防御，专用的短杖让TE在近战方面也能做出贡献。此外各种辅助法术增益的职业技能，让TE更偏向支援性职业。

可装备武器：短杖、导具、枪刃

天赋推荐

短杖槽：被动型，增加武器槽后的短仗，可以在打击攻击期间加入法击爆破，基本也是必点技能。

PP恢复：被动型，有效的弥补了法击系PP的短板，配合FO的蓄力中回复实现了输出的同时高速回复PP，是其他职业所不具备的优势，推荐点满。

元素弱点攻击：用以弥补法击不受武器属性加成，对法击职业提升很大，推荐点满。

PP转换：主动型，在激活时间内大幅提高PP恢复速度，在配合PP蓄力再生时接近30秒内无限PP，推荐点到Lv3。配合火专精FO的高速施法效果很好。

高级加攻：有多余的点数可以投在这上面，基础属性越高收益越大。

领域突破：主动型，激活期间可以扩大辅助类法术的范围，经常使用电系サ・ゾンデ，暗系メギバース的话可以考虑点这个，一般来说只需要1点。

Techer职业技能一览

技能	说明
高级加攻 シフタアドバンス	提高加攻魔法技能的效果。
风系精通1 ウインドマスタリ-1	提高风系魔法技能的威力。
迷幻增幅 ミラージュブースト	提高迷幻的概率。
风系精通2 ウインドマスタリ-2	提高风系魔法技能的威力。
加攻会心率 シフタクリティカル	加攻效果中提高会心一击的概率。
短杖槽 ウォンドギア	习得短杖槽。蓄力攻击打中敌人后增加槽，普通攻击时发生法击爆炸。
PP上升1 PPアップ1	提高PP的最大值。
法击力上升2 法击アップ2	提高法击力。
PP上升2 PPアップ2	提高PP的最大值。
法击力上升1 法击アップ1	提高法击力。
高级加防 デバンドアドバンス	提高加防魔法技能的效果。
光系精通1 ライトマスタリ-1	提高光系魔法技能的威力。
混乱增幅 パニックブースト	提高混乱的概率。
光系精通2 ライトマスタリ-2	提高光系魔法技能的威力。
加防轻减 デバンドカット	加防效果中按一定比例减少受到的伤害。
领域突破 テリトリーバースト	一定时间内，扩大辅助魔法技能的范围。
高级恢复 レスタアドバンス	提高加血的HP恢复量。
PP恢复1 PPリストレイト1	提高PP自动恢复量。
元素弱点攻击 エレメントウィークヒット	提高弱点属性的伤害。
暗系精通1 ダークマスタリ-1	提高暗系魔法技能的威力。
中毒增幅 ポイズンブースト	提高中毒的概率。
暗系精通2 ダークマスタリ-2	提高暗系魔法技能的威力。
幻影移动 ミラージュエスケープ	扰乱视觉，以无敌状态移动一定距离。 最高等级：Lv1
受身 ジャストリバーサル	被吹飞攻击后，通过跳跃可提早起身。 最高等级：Lv1
中毒爆破 ポイズンイグニッション	引爆中毒状态的敌人。卷入爆破受到伤害的敌人会陷入中毒状态。
法击防御上升1 法击防御アップ1	提高法击防御。
PP转换 PPコンバート	一定时间内，提高PP恢复量，减少最大HP。

武器・PA技能・法术篇

除了学习各职业的职业技能外，玩家还需要借助各武器的PA技能（PA）以及法术（テクニック），才能够在战斗中有所表现。PA技能指代武器的所属技能，通过光盘学习之后，还要通过对应武器进行配置后才能够使用。法术则是FO或TE的专用技能，不过同样需要对相关武器（或辅助栏）进行设置。有别于以被动技能为主导的职业技能，PA技能和法术全部均为主动技能。以下笔者将为大家讲述各武器的特点，PA技能与法术，以及它们各自的特性。

PA・法术的学习

在游戏过程中，通过消灭怪物，会掉落其相应的PA/法术光盘，光盘的学习是不受职业限制的，不过PA使用时要搭配对应的武器，并进行配置使用，而法术则只能让FO或TE使用。PA技能和法术等级越高，性能自然也越好，学习的条件也会逐渐提高，而这些光盘的学习条件均为角色的某属性能否达到一定数值。

大剑 ソード

HU的专用格斗武器。是两手持的大剑，攻击速度较慢，可以进行防御（大部分PA技能期间均可防御），属于最容易上手的武器之一。武器本身的攻击力是打击系武器的前列，并且有些PA会随着武器槽的增加而改变，增加打击次数/威力/减少蓄力时间等等，伤害很高但是移动性能很差。

ツイスタ-フォ-ル

游戏初期随职业附带的PA技能。跳上半空后一阵回旋斩，然后向下砸落引发冲击波。起手速度一般，砸落的动作可使敌人浮空。注意发动期间自身无法通过回避来取消动作，期间要留意敌人的攻击。相比其他大剑系PA，威力不能说很高，但可以配合大剑精通来增加攻击范围，加上多段攻击的特性也较易提升武器槽。

ノヴァストライク

持大剑水平高速旋转，可二段蓄力。攻击期间有一定的推动效果，注意最高威力为最后一击，同时带吹飞效果，若期间被打出范围外，会造成攻击力的浪费。可以通过回避取消技能动作。蓄力后攻击HIT数、威力以及攻击范围都会提高，对群有着较好的表现。

ライジングエッジ

将敌人挑上半空，然后可以在空中继续追击，威力最高是初段攻击，可以二段蓄力。随着学习大剑精通，可以增加蓄力攻击时的HIT数。空中使用蓄力攻击时，可以进一步提高跳跃高度，以攻击一些体型较大的怪物的弱点，例如暗黑甲虫的红色核心等。

スタンコンサイド

使用大剑的侧面对目标进行打击，使其进入眩晕状态。起手快，范围小，虽然本身攻击力和普通攻击差不多，但由于眩晕效果优秀，因此十分实用，即使对着空中的敌人也可以使其眩晕而掉落到地上。注意敌人眩晕期间任何对敌人造成浮空或吹飞的攻击，都会解除眩晕状态，若使用普通攻击，则不会解除。而对个别BOSS同样有效，例如沙漠甲虫（グワナーダ）将玩家吸过去时，对其使用可以造成眩晕，进而反击。

ソニックアロウ

是HU难得的远距离PA，向中距离目标投射圆盘状的冲击波，具有自动瞄准和贯通属性，容易命中且威力高，同样十分适合在森林地区割草（笑）。发动瞬间可以用方向键来调整冲击波的方向，并借助贯穿特性来攻击敌群，连续击中敌人时，也可以快速提升大剑槽。由于有一定攻击距离，加上不俗的指向性，对付BOSS可以有针对地攻击弱点。总的来说，是从杂兵到BOSS战都十分实用技能。要说缺点的话，也就只有上下判定较差这一个了。

クル-エルスロ-

以剑刃刺穿目标，然后将敌人以任意方向投出。注意不能投摔大型敌人（即BOSS）。中型敌人可以强制击倒，至于小型敌人则会被投摔到远处，碰到其他敌人同样会造成伤害，且遇到墙壁会反弹。威力不错，对弱点位置造成伤害会十分可观。注意有其他队友在锁定目标时，若玩家使用此技投摔敌人，队友的锁定会强制解除。另外使用期间无法用回避来取消动作。

ライドスラッシャ-

御剑飞行并且击飞目标，威力较高、范围也不错。可以二段蓄力，非蓄力时为短距离高速移动后攻击周围；蓄力的话则是移动同时进行攻击。非蓄力时，地形高度稍微改变，飞行都会立即停止。另外地面发动的话是先回旋后突进、若半空使用则直接突进，突进期间可以微调移动方向。会随大剑槽上升而降低蓄力时间。

オ-バ-エンド

以巨大光刃进行大范围的三连斩击。先左右各横扫一次，最后进行纵斩，且最后一击是3HIT的。威力堪称全PA技能之最，且施展期间受到攻击不会硬直，非常霸道，不过施放期间各位也要留意自己的安全。注意遇到盾装备系的怪物防御的话，PA也会随之结束。地面释放的话会一边斩一边向前走，可以适当调整攻击方向。空中施放则有长时间的滞空效果。注意由于技能施展期间较长，遇上行动较为迅速的BOSS角色，有可能会离开攻击范围，因此如何让5HIT完全命中，是玩家主要考虑的问题。



自在枪　ワイヤードランス

用称作索刃，HU专用格斗武器。附带的铁索使武器有着较大的攻击范围，可以轻松进行大范围的攻击。PA又不少都是控制技，十分适合限制敌人的行动。不过由于控制技较多，经常会将敌人甩来甩去，有可能会让队友的攻击落空，对团队来说反而显得得不偿失，因此要合理地利用PA技能。

アザ-サイクロン

投掷自在枪捆绑前方目标，然后将目标不断回旋，回旋期间不仅是目标，对周围的敌人同样会造成伤害。回旋期间可以缓缓移动。如果遇上不能捕捉的场合，会变为旋转光球攻击。威力一般，但对群有着不错的效果。

アザ-スピン

捕捉敌人后，将敌人连同造成的旋风一同向前方投出。攻击范围较广，投出期间会将周围的敌人吸进旋风中造成伤害。吸敌范围广，对中体型也有一定效果。投摔时可以调整飞行角度，被投摔对象受到多段攻击后会进入眩晕状态。但若往墙摔的话伤害判定以及伤害都会消失，因此要注意周围地形。

グラップルチャ-ジ

投掷自在枪将敌人束缚后，利用钢索的弹性使出强力的飞踢。能够快速拉近与敌人的距离，飞踢产生的冲击波会对接近的敌人同时造成伤害。不过注意此技有一个问题，若太靠近墙壁或者以体型过小的敌人为目标，飞踢会有很大几率从敌人头上直接飞过，所以要看准目标和场景使用。

バインドスル-

用自在枪将敌人束缚后，甩上半空再砸到地面，同时对地面产生的冲击波会让范围内其他敌人造成伤害（带浮空效果）。束缚到甩上半空期间，可以进行最大90度的方向转换。注意甩投期间（不能投掷目标则以光球攻击），其攻击带贯通性，且可以造成多段部位伤害，因此在BOSS战也能发挥用途。

ヘブンリ-フォ-ル

近身捉住敌人一起飞上半空，然后旋转砸向地面造成冲击波，除目标敌人外，冲击波范围内的敌人也会一同受到伤害。该PA威力大，动作时间短，因此可以在短时间内造成大伤害，不过相对与其他同为自在枪的束缚技，技能距离比较短，而且冲击波的判定范围不大。注意如果在空中捕捉敌人时，砸地动作会失败。另外对于无法捕捉的敌人，如果砸落动作时离开冲击波范围，同样会失效。

ホ-ルディングカレント

伸出钢索束缚敌人后，放电给予持续伤害。放电动作期间随玩家连打次数增加，伤害也会提高。技能作用时间长，对敌人起到很好的束缚效果，也可以给予其他玩家攻击的机会。不过注意对于无法束缚的敌人，连打电击伤害无效，使得威力大打折扣。另外发动期间玩家处于无防备状态，且期间不能够用回避中断动作。

サ-ベラスダンス

活用自在枪的特性，进行乱舞攻击。向前方进行大范围的4连击后以大威力攻击将敌人挑上半空。地上使用的话会一边挥动一边前进，空中使用则会原地浮空。攻击期间玩家受到攻击不会硬直，是很好的强攻技能，不过玩家也要注意自己的血量。可以通过防御来取消。



エアポケットスイング

捕捉虚空中的支点，并借支点在半空往返攻击。简单来说就是在“荡秋千”，来回的5连击，威力很大，且期间受到攻击不硬直。不过对于体型较小的怪物，其判定很容易打空，只适合对体型较大且活动迟钝的敌人使用。

长枪　パルチザン

HU专用武器。长枪具有速度适中、攻击范围广的特点，且大部分PA都是大范围攻击，十分适合敌群时使用。所有攻击及PA以后都会有一个固定的收招动作“舞（可以连续攻击来取消该动作）”，每次都可以增加一格武器槽的能量，能量也可以通过防御动作来增加。通过使用PA技能消耗武器槽，可以对PA技能的范围进行进一步强化，遗憾的是长枪整体爆发力不如大剑。

スピ-ドレイン

活用长枪的长度，将猛烈的攻击化作飞斩发出。原地向前方发出5次贯穿属性的带状冲击波，连击期间可以调整攻击方向，射程中等，横向判定优秀，可以一次攻击前方的大片敌人，甚至背后和左右的一定距离内敌人都能够攻击到，威力也高。注意虽然发出的是冲击波，但依然属于打击属性，若期间被如龙人等带盾的怪物防御后技能会停止。

スライドシェイカ-

旋转挥舞长枪，攻击自身周围的目标。对周围目标进行5次的打击，最后一击为高伤害吹飞。期间可以随意通过回避动作取消行动，不过留意大部分伤害都集中在最后一击，另外由于最后一击带击飞效果，如果在敌群中取消掉的话，对团队也能起到控制敌群的效果。空中使用的话会稍微前进一段距离，而且挥舞动作减少一次，不过HIT数不变。

トリックレイヴ

枪投掷→踢起→抓着枪落下的一套连续技，纵向判定比目测长，适合在中距离打击敌人的弱点（尤其是弱点在头上的地面敌人），伤害高，但动作时间稍长。在空中发动的话动作会比地面稍微快一点，不过空中使用的话，落地不会有“舞”的架势动作（也就是说不会回复武器槽）。注意跳起期间用回避取消的话，可以跳上正常跳跃下无法到达的地方。

バンタ-スナッチ

快速三连击，范围广，伤害也不错。地面使用的话攻击结束后会稍微退后拉开与敌人的距离，不过相对来说，空中更易用一点，可以空中连发。

ピ-クアップスロ-

两段刺击后再投刺的三段攻击。威力高且动作时间短，投枪动作期间可以改变方向，注意投枪为对单判定。整体实用性一般。

ライジングフラッグ

向前方快速移动突刺后再挑空的二段攻击。起手很快，可以利用此技将较为麻烦的敌人快速挑空，再接续连击。缺点是威力太低。

スライドエンド

从右至左约160度的扇状吹飞攻击，可蓄力，吹飞距离约两个身位。威力高、动作时间短、范围大，十分简单暴力，适合短时间内清理敌群。

アサルトバスタ-

向前方突进并进行刺击，前进距离约4个身位，纵向判定十分优秀，但相对几乎没有左右判定。由于只有1HIT，且威力也不见得很高，战斗实用性说实话较低。不过由于此技能动作超快速，连续使用几乎毫无间隔，因此可以用于跑路。

拳套　ナックル

攻击速度快、威力高的FI专用超近距程武器。所有PA技能均可以使用名为“闪身（スウェ－）”的特殊武器动作来取消并回避攻击，使用起来十分灵活，熟练运用的话，可以长时间贴身输出而不被敌人攻击到。借助武器槽，还可以进一步加快攻击速度。

ダッキングブロウ

多段攻击技，特点是发动开始是先进行回避（较长的无敌状态），再攻击敌人，因此可以看准敌人攻击回避后予以反击。虽然威力平平，但胜在消耗少，动作时间短。因此连续使用效率也相当不错。

ストレイトチャ-ジ

突进的3HIT攻击，最后一击威力最大，另外突进期间也有伤害判定，且左右判定意外的大，因此可以当对群技来消灭复数杂兵。可以蓄力，蓄力后威力、突进距离和攻击范围都会增大。留意空中使用的话会因重力影响而稍微下降，因此不要指望用此PA来滞空。

ペンデュラムロ-ル

以8字的形状来回摇动身体，期间进行连续攻击。一边慢慢前进一边攻击，攻击判定大，全部共5HIT，不过动作较长，因此效率不算高。空中使用的话，可以长时间滞空定点攻击。

フリッカ-ジャブ

起手速度快，攻击距离短的3段攻击，可以迅速接近敌人作为起手。由于动作时间很短，PP消耗也少，适合连续使用。左右判定大，对付小型敌群也十分方便。

スライドアッパ-

旋转身体的上勾拳。是少有的上方判定PA，起手速度快，适合对付飞行的敌人，旋转期间有一定的无敌时间，但相对ダッキングブロウ时间要短不少。

クエイクハウリング

砸向地面产生冲击波。以自己为中心的360度倒地攻击，甚至可以将个别BOSS击倒（沙漠甲虫）。地面使用的话起手快但范围较为狭窄，空中使用起手略慢但判定范围增加，不过由于冲击波的判定在地面，所以不要指望对空。



フラッシュサウザンド

使用上勾拳将敌人击向半空，然后进行无情连打。1+8HIT的组合连击，挑空后不是自己挑起，而是在地面连打。威力很高，速度快、判定范围也不差，但PP消耗也很大，因此难以频繁使用。攻击期间无法使用回避取消，不过依然可以使用闪身取消。

サプライズナックル

扭动身体向前方三连拳击。3HIT伤害均等的轻微挑空攻击，动作快，输出十分稳定，而且PP消耗不高，地面使用会不断前移，空中使用则是原地滞空，合理地运用是很不错的伤害输出技（BOSS战）。

双小剑　ツインダガ-

FI专用武器，又称双匕首。虽然且攻击范围不大，但其特殊武器动作、普通攻击以及部分PA技能均带Just Guard（格挡）的效果，且全方位有效。尤其是效果持久的特殊武器动作“旋转”，熟练运用哪怕是单刷BOSS也十分安全。双匕首的武器槽是通过跳跃（备战动作下）和特殊攻击来增加，随着槽上升，可延长滞空时间以及攻击，可见此武器基本是用于空战。总的来说双匕首适合对付可浮空的怪物以及BOSS。

レイジングワルツ

双小剑最基本，也是最重要的PA技能。使用强力的跳跃追上目标并进行浮空攻击。距离大概是3个回避的身位，可以迅速飞到目标进行打击，尤其是一些弱点在高处的BOSS，使用此技会非常实用。地面发动的话是先原地轻跳后突击，空中的话则是直接突击。配合通常攻击回复PP后重复使用，可以达到无间断的滞空效果。

シュ-トポルカ

踹飞敌人后，再用双小剑进行二连斩。横向判定虽小，但纵向和上方判定优秀，很适合作为空中连击的起手技，同时安装3个，就可以轻松地在空中连打了（一直往上升）。

ワイルドラプソディ

4HIT的全方位旋转攻击，由于范围广，地上攻击期间还可以任意方向移动，因此是地面攻击的主力技能（空中的话则是原地滞空攻击）。另外消耗PP较少，配合普通攻击交互使用，对中型以及大型敌人可以起到很有效的持续输出。

ダ-クスケルツォ

左→右→两手，依次把双小剑向前方投掷，最后武器回来的同时把命中的小型怪物向使用者方向浮空拉过来的攻击。攻击范围广，不过由于拉怪距离固定，太远可能之后够不到，太近又可能从身边飞过，玩家要判断好使用距离。另外投掷期间可以改变方向，灵活调整角度可以让范围更广。

スケアフ-ガ

刺击敌人后踢腿挑起，之后再往下方刺击。对浮空的敌人时，最后的下方刺击可以强制倒地，怪物倒地时有一定的范围伤害判定。假如不能够浮空的敌人依然用光球代替。对弱点在上方的一些BOSS也颇有用途。整体威力不算太高，但PP消耗较高。

シンフォニックドライブ

跳起后前冲使出二段踢。第一击突进后，第二击借反作用力往回跳并吹飞敌人。可以快速接近敌人。和同样作为接近技的レイジングワルツ相比，对上方的追击能力略差，更适合对地面目标组合连技使用。对BOSS时由于不会吹飞，所以第二击跳开后可以立即用特殊武器动作“旋转”以取消硬直，再继续使用。

オウルケストラ-

地面连斩3HIT后将敌人挑上半空，再往下刺击。地面使用会慢慢移动，期间可以控制方向。空中则原地滞空连斩。攻击动作略长，偏向空中原地输出和地面清兵使用。

クイックマ-チ

上钩腿将敌人浮空后，再一个上钩斩，动作时间很短，是不错的原地输出手段，而且带跳跃特性，配合普通攻击回复PP，可以长时间滞空。因此相对地更适合对BOSS用，由于左右判定不大，对杂兵效果并不好。

双头剑　ダブルセイバ-

打击系武器中连击最频繁的武器，FI专用。有着攻速快和多段攻击的特性，无论对敌群还是BOSS都有着相当可观的输出。武器的特殊攻击并没有回避和格挡特性，但随着蓄积武器槽，可以卷起旋风对近距离敌人造成伤害，属于强攻型的武器。

トルネ-ドダンス

像龙卷风一样旋转身体向前方突进，突进期间可以自由转换方向。突进期间全身都有多段攻击判定，在敌群中使用相当威猛，而对单也可以快速接近敌人，相当实用。

シザ-エッジ

将敌人挑空后进行4连击。初始的挑空攻击威力最大，起动速度快，较容易上手。不过由于一开始就是挑空，体型较小的敌人有可能无法完全完成连招。

ランブリングム-ン

旋转双头剑进行多段攻击后，最后一击强力的倒地攻击。攻击判定遍布全身，出招很快，虽然范围并不大，但对付敌群同样胜任。旋转期间可以移动一定距离以调整方向。

フェイクキャプチャ

先突刺敌人，然后背对敌人将其斩上半空，再砸落地面。注意和其他投掷型PA技能不同，对无法投掷的敌人，不会用光球代替，初段的刺击之后就会结束动作，使得实用性略低。

イリュ-ジョンレイヴ

多段连斩，单发攻击力高，但由于攻击次数分散，且动作时间也长，整体效率并不是非常好。对群效果不错，但注意最后一击带击倒属性且期间无法通过回避取消。空中使用可以达到长时间滞空。

デッドリ-ア-チャ-

向前方投掷贯通属性的旋转双头剑，距离固定（不蓄力约2个身位、蓄力约3个），最后双头剑返回。不蓄力的话为5HIT，蓄力的话为10HIT。此技能动作时间非常短，输出效率在全PA中也算得上是较高水平。非常适合对单或对BOSS弱点和可破坏部位进行集中攻击。但注意飞出去的双头剑与自己有一定距离，目标太近玩家会无法全部命中。

アクロエフェクト

四连击后向后挑起，期间周围产生冲击波。技能期间正面带格挡判定，基本上可以当作正面无敌，是双头剑难得的攻守兼备技能。攻击期间可以用特殊武器动作来取消硬直，但不能用回避来取消。攻击动作快，因此输出效率也非常不错，因此是对BOSS常用的主力技能。

サプライズダンク

用双头剑旋转挥斩一周（2～3HIT）后向前方跳起，再砸向地面产生带浮空效果的冲击波。空中的话则是原地旋转挥斩一周后垂直砸向地面。最后一击在对付怪群的时候效果不错。

枪刃 ガンスラッシュ

游戏中全职业通用的武器，可以切换为剑形态和枪形态，以弥补各职业的特性。例如法系职业可以用枪射击敌人来回复PP，近战系则可以用来狙击近战武器不太好攻击的高处敌人等。缺点是基础攻击力低。根据形态，枪剑的伤害也是分为两类，剑形态普通打击伤害是取决于角色的打击力，而枪的普通射击害则取决于角色的射击力，因此要保证一定伤害，战士系大多以近战技能为主，枪手系则以射击技能为主，而至于法师系，只能纯粹用来回复PP了。

エイミングショット

将光子集中变成子弹射出，可以一段蓄力的射击系技能，威力取决于射击力。飞行速度并不快，但射程很长，不过遇到移动的目标命中就不能保证，威力一般，建议配合普通攻击后的JA使用。

エインラケ-テン

将目标挑空，再向空中发射子弹追击的二段攻击。伤害属性分别为打击→射击，两段攻击均有浮空效果，用于限制浮空的敌人的效果相当不错，也能有效打断部分敌人的动作，威力也不低，是各方面都相当实用的PA技能。

サ-ペントエア

向前方旋转斩击和踢腿的6段打击技。伤害均取决打击力。空中连续使用的话可以长时间滞空，可以用作空中的定点射击。

スリラ-プロ-ド

伤害取决于射击力的PA技能。投出弹夹，并后跳射击引爆，对范围内敌人造成多段伤害，威力不俗。由于后跳的特性，可以用作在敌群时一击脱离。注意在引爆前被打断的话，技能就不会产生爆炸效果，若期间使用回避来取消动作，也会停止之后的攻击判定。

トライインパクト

以剑模式向前方三连击，第三段威力最高，伤害全部取决于打击力，动作时间短且攻击范围广，是枪刃常用的近战技能。地面使用时会一边攻击一边向前移动，空中的话则原处滞空使用。

レイジダンス

向前方连续刺击后，再对目标进行短距离射击。刺击伤害取决于打击力，最后的射击伤害取决于射击力。纵向判定优秀，攻击集中，且动作时间短，可以给单一目标造成大量伤害。

アディションバレット

先向前方踢腿，再向前方进行三次扇形范围的射击。踢腿伤害取决于打击力，射击伤害取决于射击力。射击位置受锁定目标和TPS视角影响，由于射击时判定为扇形，有着不错的敌群效果，此PA成为了枪刃玩家的首选，尤其适合对群能力较差的GU。目前此技能在交易所售价居高不下。

スラッシュレイヴ

枪刃惟一的束缚系PA，左右高速滑行，期间使出5连斩，最后再进行射击将敌人倒地。注意第一击若不命中目标，后面将无法继续进行。最后的射击伤害取决于射击力，其余取决于打击力。

大炮 ランチャ-

最简单方便的范围攻击武器，RA专用。技能也大多以范围攻击为主，对敌群有着相当不错的效果。缺点是攻击频率慢。使用大炮是要注意着弹点，尽量以对地为主，跳起轰击地面对该范围的敌人进行轰炸是最好的射击方式。至于对空的话常常无法命中。

ディバインランチャ-

使用强力榴弹打击目标。其实就是普通大炮攻击的强化版，威力高，范围大，同时可以使敌人浮空，大炮最为实用的技能。不过消耗PP比较多，同时有上弹时间。推荐攻击方法和一般攻击相同，就是跳起来往敌群中心地面轰炸，多数配合普通攻击一同使用。

コンセントレイトワン

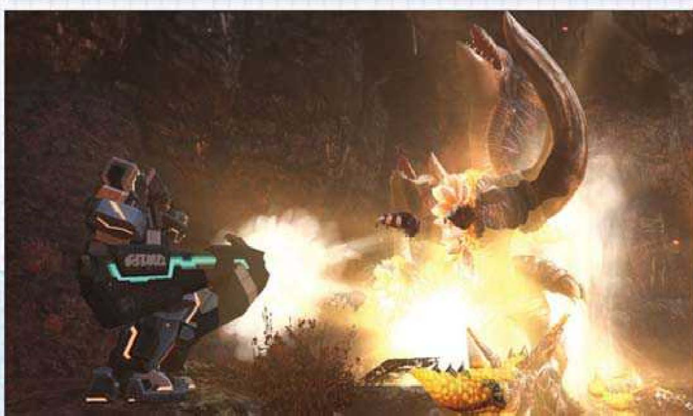
向目标进行三连榴弹。威力和普通攻击相同，消耗PP比较少，威力一般。相比普通攻击的三连发，该PA速度更快，同时空中使用有较长的滞空效果。注意三连发期间无法用回避来取消动作。

クラスタ-バレット

向上方发射一枚母弹，爆裂后往下方进行范围的轰炸。有上弹动作，爆炸范围大，威力比ディバインランチャ-还要高，但由于射程不远，要估算好爆炸的落点再使用。

クラッカ-バレット

发射特殊的榴弹，命中敌人后会受到连续的爆破伤害。命中敌人后会对敌人造成多段伤害。多段效果较容易对敌人附加武器的异常效果，不过威力并不高，主要借助连续爆破造成敌人的硬直，来限制中小型敌人的行动。



ゼロディスタンス

前冲一段小距离后进行零距离的轰炸，攻击带吹飞特性，威力不算高。注意爆炸虽然有一定范围，但判定只在前方，如果前冲时怪物位于炮口正左右或后面，都可能会无法命中。很帅气但实用性平平的PA技能。

ロデオドライブ

大炮最为实用的移动突击技能，角色会骑上大炮上，然后向前方飞行一段距离，最后旋转降落。飞行期间受到攻击不硬直，全程带攻击判定，而且威力很高，最后的旋转可以对该位置的敌人造成3～4次伤害，合理地判定距离使用，有着秒杀敌群的效果。飞行速度很快，在旋转前用回避取消并继续使用的话，可以当跑路技能。

フェイクシルエット

上弹动作后，发射缓缓的炮弹，炮弹飞行一段距离，或遇到障碍就会爆炸，并出现灰色的气球人。气球人可以吸引怪物仇恨，同时有阻挡效果，玩家可以利用它来抵挡敌人一些不带贯通特性的飞行道具。气球人一定时间后就会爆炸，对周围敌人造成伤害，且范围颇大。属于诱导型辅助技能，虽然输出能力几乎可以忽略，但在一些需要吸引怪物仇恨的情况下十分方便，在如结晶守卫的突发事件中可以起到很好的吸引效果。

クレイジ-スマッシュ

如同高尔夫一样挥动大炮，将敌人击飞的PA技能。被击飞的敌人落地时会造成二次伤害，同时击飞期间也会对碰到的敌人造成伤害。攻击判定很短，是纯近战技能。攻击速度也不算快。

步枪　アサルトライフル

RA、GU通用武器，有着非常远的射击距离，玩家可以在远处针对弱点来持续输出，普通射击3×3之后有上弹动作。相比PA技能，步枪的真正价值还是配合职业技能的脆化弹（ウィ一クバレット），针对BOSS可破坏部位以及弱点进行脆化，让队友对该点的伤害成倍提升。

ピアッシングシェル

装备具有传统性的弹药进行射击。发动时有填装动作，可以贯通直线内的多名敌人，但是由于横向判定不大，因此不能指望它对群，射出的贯通但遇到墙壁、地面会再次产生一次攻击判定，因此跳起向地面目标射击时，命中+碰地面会造成2次伤害。

グレネ-ドシェル

填装榴弹后进行发射，对爆炸范围内多个敌人造成伤害。发动时有填装动作，射出的榴弹接触到目标或障碍物就会爆炸，造成范围伤害，攻击形式和大炮相似，对群威力还可以，最重要的是此PA技能带倒地效果，可以起到一定的牵制作用。不建议对空使用，会经常打空。

ディフュ-ズシェル

填装霰弹后一发攻击多个目标。威力颇高的范围攻击，不过射程很短，一般只能靠近使用。有填装动作，射出的子弹同时带贯通和倒地效果，若针对BOSS使用，有时候可以攻击多个部位。

ワンポイント

集中一点进行连射，简单暴力的对点攻击。有填装动作，填装后进行快速的12连射，注意和普通射击一样，移动使用会导致命中率大幅下降。空中使用具有很好的滞空效果，但注意发射时无法利用回避取消动作。

ホ-ミングエミッション

锁定目标之后发射多发蓝色的跟踪弹，跟踪弹带倒地效果，命中率高。瞄准时可以锁定多个目标或单目标的多个部位。目标越多，综合伤害自然越显著。不过弹道若过偏可能会射失。借助其倒地效果，用来对付空中的敌人也颇为有效。

スニ-クシュ-タ-

威力在步枪系PA中属于最高级别。匍匐前进之后进行狙击，按住技能键不放的话会不断匍匐前进，直接放手才开枪（不过基本都是一点就放，直接蹲着发射）。有着射速快、威力高的特点，常配合脆化后使用，注意射击点较低，留意前方有没有岩石之类的地形。

グロ-リ-レイン

向天连射后，子弹在自身周围如下雨般从空中落下。落下范围一般，半径约2～3个身位，但子弹密集，一般全中可以有10HIT左右的伤害，每1HIT伤害跟普通射击差不多，比较适合攻击密集的敌人，但整体威力不算太高。

インパクトスライダ-

一边向前方滑行一边4连射击，最后在地面扫腿。移动与攻击兼备的技能。不过注意移动距离固定，如果不掌握好与敌人的距离，会直接从敌人身上滑过，另外扫腿期间无法按回避取消动作。

双机枪　ツインマシンガン

超强的对单近、中程射击武器，GU专用。各种爆发或持续输出的PA技能让双枪在BOSS战成为主要的输出手段。特殊武器动作“空翻（立ち回る）”有着较长的无敌时间，并且可以取消双枪一切的PA技能动作，大幅提升GU的生存能力。不过翻滚操作需要一定的练习才能够在战斗中灵活运用，另外双枪并无大范围的贯通技能，因此对群能力非常差。此外双机枪也是惟一拥有武器槽的枪系武器。随武器槽格数的增加，攻击力会逐渐提升（最高130%），武器槽会随时间减少，若被击倒，则直接归零。

エリアルシュ-ティング

以强力的踢腿将敌人踢上半空。蓄力后会追加上升攻击。蓄力攻击威力很强，地面使用对目标进行一段前冲再挑起，若已经非常接近目标，则会直接挑起；空中使用会原地挑起，蓄力使用可追加上升攻击，角色会跳得非常高。消耗PP十分少，作为起手技十分合适。

メシアタイム

在慢动作下挥舞双枪，问题是慢动作的只有发动的玩家以及子弹……好看，但整体来说实用性平平。先向前方飞身挑起连射，之后旋转全方位射击，期间子弹带贯通性。旋转时不断连按可以增加子弹的数量，否则威力会变得很低。慢动作期间全身无敌，但起手最初以及旋转前并非无敌。



リバ-スタッブ

倒立后180度打开双腿并旋转踢向周围，对周围判定范围不错，适合在敌群中使用。注意动作结束后是浮空状态，使用其他PA技能时要注意特性。另外攻击附带一定几率的眩晕状态。

サテライトエイム

深蹲后向上方发射两枪。射程非常近，需要贴近敌人才能够命中，两枪都带浮空属性，被击中的敌人会打飞。地面的话枪口朝天，空中的话则朝正面（但判定相同）。由于动作时间短，连射的效率相当不错。主要难点在其攻击距离，毕竟对GU来说，如此接近攻击还是有一定风险的。

バレットスコ-ル

跳起向下使出勾腿后，在空中往正下方进行旋转连射，连打可以增加连射次数，从而提高伤害。必须近身使用，否则难以命中。对单一目标伤害很高，但由于动作时间也长，算起来效率一般，而且正下方的攻击范围较为狭窄，比较难上手。另外由于攻击次数很多，很适合附加异常状态的武器使用。另外注意技能结束后角色为空中状态，注意连接PA技能的空中特性。

デッドアプロ-チ

向前方突进背靠攻击，可以缩短与敌人的距离，攻击带吹飞效果，注意不要影响到队友的输出。吹飞的敌人若碰到墙壁等障碍，可能会弹回来。地面使用会受地形影响，例如高位往低位撞就会中断，空中则没有这一问题。

インフィニティファイア

一边移动一边射出无数子弹，连打可以增加射击次数。一定时间内进行5次两连射，最后再4连重击。重击期间无法移动，重击有一定攻击范围；连射期间通过连打可以增加到6连射，即最高36HIT。玩家可以锁定怪物或BOSS弱点后一边移动一边持续输出，威力和命中都很高，就是连射比较累人而已。但总得来说，依然是双枪最佳的移动输出技。

エルダ-リベリオン

连续9连重击，最后的3连击威力最高、射程远、带浮空且有一定攻击范围。可以随时调整射击方向，技能时间不长，威力高，是双机枪的常备定点爆发技能。注意期间无法用回避取消行动，但特殊武器动作的翻滚却可以。地面使用会一边开枪一边慢慢前进，空中则为定点射击。

长杖/短杖/导具 ロッド/ウォンド/タリス

此三种武器均为法师专用，但由于他们都没有PA技能，这里就集中说一下他们的特性。

首先长杖是FO的专用武器，特点是有着最高的法击力，作为以法术为主要攻击手段的FO，长杖可以给予他们最好的法术伤害加成。缺点是一旦PP消耗完，难以像其他职业一样靠近距离攻击快速回复PP，这时最好还是更换枪刃等武器作为回复PP的手段。

短杖则是TE的专用武器，虽然基础法击力比不上长杖，但是也不见得很低，而且通常攻击力高是它的特点，哪怕PP耗尽，TE也可以借助短杖上前攻击，并且可以借助TE的天赋，将法击效果追加到通常攻击中，进一步提高输出。

导具则是法师系职业（FO、TE）通用的武器，最大的特点是普通攻击是将卡牌型的导具射出，可以当中距离射击武器使用，也就是说，玩家即使没有PP，也可以借助普通攻击在比较安全的距离攻击敌人，以回复PP。另外卡片导具射出后，玩家若在其消失前使用魔法，魔法并不是从施放者身上发出，而是卡片，一些以自身为中心的魔法，利用卡片导具发出，可以当中距离范围魔法使用，十分方便，至于不足之处，也就是法击力不如长杖了。

火系法术

フォイエ

一般称作火球术，初级的火系法术，将光子转换成热量，以火球的形式射出。直线形的攻击，基本是用于攻击单个目标，但若敌人被拉到在一条直线上，可以开启TPS模式准星外发射，这时可以贯通多个敌人。

ギ・フォイエ

中级的火系法术。由光子引发火焰，并且在自己周围产生火焰漩涡。以施放者为中心向周围发出扩散的火焰，未蓄力时为2HIT，蓄力后为3HIT。由于有多段判定，可以对包围自己的敌人造成多次硬直，而且攻击范围较广，包括上下方向，所以跳起来使用时，还可以攻击到一般BOSS的高处弱点。

ラ・フォイエ

中级的火系法术，对目标位置的光子收缩再引爆。对目标地点造成爆炸伤害，目标位置存在多个敌人时很好用。也可以用于攻击敌人的弱点部位。不像**フォイエ**，该法术没有弹道，而且爆炸是从锁定位置起爆的，因此只要锁定了必定命中，哪怕前面有面墙。

サ・フォイエ

中级的火系法术，由光子互相干涉产生，发出火焰波浪。向前方发出扇形的火焰波，非蓄力1HIT，蓄力则3HIT，多用于攻击前方敌群，可以配合电系的**サ・ゾンデ**吸怪后。另外导具远距离发动时，扇形方向以玩家锁定的目标方向决定。

シフタ

初级火系法术。以施放者为中心，一定时间内提升范围内所有玩家的攻击力、法击力以及射击力。非蓄力2次特效、蓄力4次特效，每次特效持续15秒，效果时间不超过60秒。上升的数值受技能等级以及角色攻击三围影响。例如Lv1的提升威力为180，那么提升效果为原来角色攻击力的18%，如此类推。

冰系法术

バ-タ

初级冰系法术，以光子为媒介冷却大气，产生直线前进的冰锥。

向前方沿着地面向目标直线前进，会随地形变化而上下起伏。由于是地面行走的法术，因此很难命中空中的敌人。威力一般，在TPS视角下可以对直线上的多个敌人进行贯穿攻击。

ギ・バ-タ

中级冰系法术。用光子将前方大气急速冷却，并射出细小的冰箭。攻击范围为前方扇形，蓄力和非蓄力均为3HIT（伤害自然不一样）。射程较短，多用于对付前方复数敌人以及大型怪物。

ラ・バ-タ

中级冰系法术。以光子作为媒介干涉大气，自身周围卷起冰雪的风暴。自身圆形的冰属性攻击。蓄力与否均为4HIT。实际的攻击范围并没有来得要广，另外相对其他冰法术，更容易使敌人进入冰冻状态。

サ・バ-タ

中级冰系法术。操纵光子影响大气压，对目标地点落下冰柱。可以对目标附近的敌人造成伤害，虽然没有弹道，但不可以跨越障碍物进行攻击。非蓄力攻击1HIT、蓄力3HIT，冰柱有一小段生成时间，若敌人在高速移动，有可能不命中，全攻击可以打断小型敌人的动作。全中威力高，但蓄力时间较长，持续输出效率也因此不是很高。

デバンド

初级冰系法术，防御BUFF。将光子活性化，制作一个区域来提升防御力。以施放者为中心，一定时间内提升范围内所有玩家的打击防御、法击防御以及射击防御。非蓄力2次特效、蓄力4次特效，每次特效持续15秒，效果时间不超过60秒。上升的数值受技能等级以及角色防御三围影响。例如Lv1的提升威力为180，那么提升的效果为原来角色防御力的18%，如此类推。

电系法术

ゾンデ

初级电系法术。激活光子产生放电现象，向任意位置的敌人落雷。雷击会直接从敌人目标头上落下，速度非常快，同时靠近目标的敌人也会同时受到伤害，不过范围很小。虽然没有弹道，但依然无法隔住障碍使用。若点满职业技能中的“雷系PP抑制（ボルトテックPPセイブ）”，会成为最省PP的法术，是目前版本玩家下最常用的初级法术。

ギ・ゾンデ

中级电系法术。激活光子向目标发射电击束。电击带扩散效果，会跳跃连锁到其他附近目标，造成复数伤害。射程一般，跳跃距离还不错，可以用于攻击前方敌群。由于消耗PP较多，对单时不建议使用，会显得很浪费。

ラ・ゾンデ

中级电系法术。激发光子生成电球，然后向下方扩散放电，对下方敌人造成攻击。原地使用范围不大，建议跳起来使用。另外用导具射上较高的位置，可以进一步增加电击的范围。

サ・ゾンデ

中级电系法术。激发光子制造一个可以附着在敌人身上的电球，其后受到电系法术就会激活，发出持续的电击。该法术有一定使用技巧，发射电球集中敌人后，需要用电系法术再次命中目标才能激活电球，附着在敌人身上的电球激活后就会持续放电，非蓄力下2HIT，蓄力后4HIT，放电期间也会对靠近的敌人造成伤害。多配合ゾンデ激活使用，笔者觉得此技能最有用的地方，就是对付当前版本紧急任务的大BOSS“黑暗佛”，即使其远离玩家，激活后也能给予它持续伤害，从而使其陷入感电状态。

サ・ゾンデ

俗称“电圈”，当前版本最实用的聚怪法术，没有之一。初级电系法术，将周围敌人吸附到一点上。以自身为中心向周围发出强力的吸附力场，蓄力后效果更显著，被吸的怪物会集中在施法者或施法导具的中心，这时若有电系法术出现在力场范围，就会诱发持续的电击效果，非蓄力1HIT，蓄力4HIT。此技能的激活方式与**サ・ゾンデ**差不多，但最大的优点是可以将怪聚集在一起，配合ゾンデ可以全体一同命中，同时也为队友制造攻击机会，一口气秒掉敌群。不过要注意怪物的攻击时机，若好几只怪被吸过来瞬间一起攻击自己，运气不好可能会直接被秒。用导具的话则安全一点。使用还要注意，触发电击效果后会吸怪效果就会失效。

风系法术

ザン

初级风系法术。制造镰刀状的光子，向目标飞去。非蓄力1把镰刀，蓄力3把。带贯通特性的镰刀飞出去一段距离后，会往施法者返回。消耗PP不多，蓄力时间也短，三把镰刀飞出后呈扇状范围，攻击范围非常广，加上来回都有攻击判定，非常好用。近距离对敌人使用威力集中。另外此法术还有一个特性：若施法者跳起躲开了镰刀的收回，会从背后往回飞，玩家可以反复跳起回避，最多可以让镰刀重复往返约7次。但注意镰刀遇到石头、墙壁等障碍会消失，因此要在空旷的场景使用才能发挥它的优点，同时也十分适合对存在多个部位判定的BOSS使用，不过如此一来就很难集中攻击可破坏部位。另外此技能也是森林场景中的割草神技。

ギ・ザン

中级风系法术。利用光子影响气压，在施法者周围产生旋风。旋风以自己为中心，非蓄力1HIT，蓄力5HIT，其中蓄力时威力最高是第5HIT。其PP消耗是全法术中最少的，而且蓄力时间也短，不过攻击范围不大，合理使用也可以近距离、或借助导具中距离持续输出。

ラ・ザン

中级风系法术。控制目标周围的气压，产生龙卷风进行攻击。非蓄力1HIT，蓄力5HIT，全法术中带吹飞特性，但范围也很小，多用于牵制敌人。

サ・ザン

中级风系法术。向前方产生一个可以吸引周围敌人的龙卷风。和**ラ・ザン**一样，会在锁定目标的脚底产生龙卷风，非蓄力1HIT，蓄力3HIT。旋风带吸引怪物的效果，但范围并不大。

ナ・ザン

上级风属性法术，压缩风向施法者前方放出。非蓄力下射程和枪刃等近战武器相当，蓄力后稍微远一点点。附带吹飞效果。射程是近战武器级别，因此对于中远距离攻击的法师系职业法术，使用的机会甚少。

光系法术

グランツ

初级光系法术。将光子化作光之箭从空中射向目标。发动时会从目标上方出现光箭，然后聚集射向敌人。非蓄力1HIT，蓄力后6HIT。HIT数多，硬直效果优秀，全中威力也不错。

ギ・グランツ

中级光系法术。将光子化作光之剑斩向敌人。以施法者为中心，用光剑绕圈扫斩，非蓄力1HIT，蓄力5HIT，近距离对群时十分适用，攻击范围也大。

ラ・グランツ

中级光系法术。将光子化作光之枪向前方射出。发动后目标上前方出现七色光，然后光枪刺向对方，非蓄力1HIT，蓄力5HIT。威力虽高，但射程距离很短，如果光之枪出现期间敌人走开，可能会打偏。

レスタ

回复法术，利用光子促进新陈代谢，回复失去的体力。以自己中心的群体治疗技能。非蓄力下2HIT，蓄力5HIT，每一HIT回复一定量的HP。几乎是所有法系职业必定安装在快捷或技能栏上的法术。

アンティ

异常状态治疗法术，利用光子净化异常状态。和**レスタ**一样，以施法者为中心，对圆形范围内的角色消除异常状态。非蓄力时只针对自己，蓄力后对范围内角色生效。

暗系法术

メギド

初级暗系法术。凝聚光子向目标射出，会追踪目标，接触时发生爆炸。威力不错的追踪法术，爆炸时对范围内敌人都能够造成伤害（尽管范围不算大）。注意追踪期间若接触地形场景同样会爆炸。缺点是飞行速度太慢。

ギ・メギド

中级暗系法术。从目标上方聚集光子攻击目标。类似冰系的サ・バ–タ。从目标头上射出暗光柱，非蓄力1HIT，蓄力3HIT。威力较高，但对移动中的敌人有时候不能够全中。

ラ・メギド

中级暗系法术。往施法者周围凝聚光子产生下落的黑光球。以施法者身处位置为攻击范围的多段法术，全中威力高，而且HIT数很高，很容易使目标中毒。但判定并不大，多用于聚集的敌群。

サ・メギド

中级暗系法术。发出三个追踪的光子块攻击目标。黑色的光子块以三叉方向射出，而后再往目标位置集中攻击。蓄力时威力较高，由于法术的轨迹，多用于远距离攻击。

メギバ-ス

初级暗系法术。用聚集的光子创造一个有利于我方的领域。紫色范围内，我方对敌人造成伤害时，其1/4伤害转化为我方本身的HP，敌人无需在领域内。蓄力后范围更广，不过一般来说，有光系的**レスタ**足矣。

玛古篇

虽然游戏中玩家通过消费道具“マグチケット”，最多可以持有10只玛古，但是在未进行AC消费的情况下，每位玩家只能拥有一只，因此如何把这只玛古培育得适合自己当前职业，是非常重要的。这部分大家介绍玛古的培育成长形式，以及进化后的光子爆发种类。玩家可以针对不同不同职业的培育方式，培育出适合自己的玛古。

玛古培育界面

打开主目录中的“**アイテムパック→マグ**”后便是玛古的功能界面。



1.玛古名与等级
2.光子爆发类型
3.能量（饥饿度）
4.支援能力数值，装备后该数值会直接叠加到角色能力上
5.自动攻击种类
6.支援动作

玛古指令说明	
选项	作用
アイテム与える	喂食物品
デバイスを使う	使用疫苗
装备する/装备を外す	装备该玛古
トリガ–アクション优先度	选择支援技能优先度
アクション确认	查看该玛古光子爆发、攻击与支援技能的详细描述

如何培育玛古

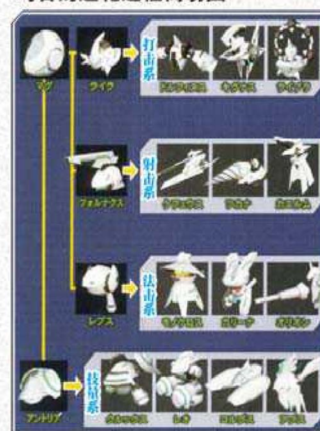
培育玛古的方法无非就是喂道具，玛古喜欢吃各种道具，不论药品、家具、光盘、武器还是防具（但不吃7星或以上的物品）。但根据喂食物品种类的不同，玛古能力所提升的能力也会不一样，因此什么职业该培育出怎样属性支援的玛古，该喂什么，就是我们需要研究的地方。

玛古的等级与进化

玛古的等级上限为150级，期间成长形态共分为3个阶段：1～29级→30～99级→100级～150级。每提升一点能力支援，玛古就会提升以及，因此玛古赋予玩家的支援能力最多可以达到150点。注意30级和100级是进化的关键点，会直接影响学习的支援技能。另外在第二阶段中，根据玛古数值的变化，会向同阶段的其他玛古形态变化；而第三阶段根据数值的变化，会向同一阶段且为同一系的玛古形态变化，两个阶段的变化以每5级判定一次。具体进化条件可以参考下表。

Lv1～ 第一阶段 → LV30～ 第二阶段 → Lv100～ 第三阶段

玛古的进化过程简易图



玛古进化一览						
形态	玛古名	进化来源	类型	支援技能	PB	进化条件
第一形态	マグ	–	–	支援/HP回复A	–	–
第二形态	ライラ	マグ	打击系	支援/HP回复J		打击系＞技量\射击系\法击系
	フォルナクス		射击系	支援/能力上升J		射击系＞技量\打击系\法击系
	レプス		法击系	支援/PP回复J		法击系＞技量\打击系\射击系
	アントリア		技量系	支援/状态异常A		技量＞打击系\射击系\法击系
第三形态	ドルフィヌス	ライラ	打击系	支援/无敌A		打击系＞技量＋（射击系\法击系）
	キグナス			支援/PP回复H		技量＋射击系＞打击系
	ライブラ			支援/能力上升H		技量+法击系＞打击系
	ケフエウス	フォルナクス	射击系	支援/无敌A		射击系＞技量＋（打击系\法击系）
	ツカナ			支援/能力上升B		技量＋打击系＞射击系
	カエルム			支援/PP回复B		技量+法击系＞射击系
	モノケロス	レプス	法击系	支援/无敌A		法击系＞技量＋（打击系\射击系）
	カリ–ナ			支援/能力上升H		技量+打击系＞法击系
	オリオン			支援/PP回复H		技量+射击系＞法击系

形态	玛古名	进化来源	类型	支援技能	PB	进化条件
第三形态	クルックス	アントリア	技量系	支援/复活A		技量＞打击系\射击系\法击系
	レオ			支援/能力上升E		打击系＞技量
	コルブス			支援/PP回复E		射击系＞技量
	アブス			支援/无敌A		法击系＞技量

有关玛古进化细胞（进化デバイス）

游戏中使用玛古进化细胞，可以使玛古强制改变形态，不过本身的能力并不会改变，这些形态一般都比较好看，只是大部分都离不开AC抽奖，还有部分是游戏实体版或各种产品的特典。



什么职业适合哪种类型的玛古？

第一只玛古对玩家来说往往是最重要的，其实6种职业的通用培育方法都是一样的，虽然这并不是惟一，但无疑是最常见的选择。基本原理：对应职业的伤害攻击力支援+少量技量支援，一般技量支援不高于30，其余均配到对应攻击力上。

HU、FI适合的玛古≈打击支援为主

战士系职业，使用的玛古对应以提升打击支援为主，不过建议适当增加技量支援，可以让伤害更平稳一些。

RA、GU适合的玛古≈射击支援为主

和HU、FI的道理一样，RA、GU的培育玛古方式是以射击支援为主，技量支为辅。

FO、TE适合的玛古≈法击支援为主

适当增加技量也是可以的，不过就笔者而言，FO、TE不妨全法击支援，以最大化伤害输出为主。

全光子爆发效果一览

玛古30级之后，成长为第二阶段的同时，也会学得超必杀技光子爆发（**フォトンブラスト**，简称PB）。可以给予敌人大量伤害，而幻兽可以分为P（**プロイ**）、I（**イメラ**）、N（**ニフタ**）三种类型，即使相同的幻兽，根据不同类型攻击方式也各有不同。达到30级后只能学习P类、而达到100之后会根据成长形态而分别向三种系统的PB演变。另外使用相应的**エクスキューブ**前往**エクスキューブ**交换商店，可以换到更改玛古必杀的疫苗（**デバイス**）道具。

名称	图像	类型	说明	备注
ヘリクス		P	变成独角兽。聚集光子向目标攻击，并来回往返	伤害取决打击力，连锁时往返次数增加
		I	变成独角兽。瞬移到敌人前面，向周围发出强力电击	伤害取决打击力，连锁时攻击次数增加
		N	变成独角兽。用角向敌人冲撞的同时进行践踏	伤害取决打击力，连锁时攻击次数增加
アイアス		P	变成堡垒。向前方范围连续发射炮弹	伤害取决射击力，连锁时发射次数增加
		I	变成堡垒。从头部发射导弹，向目标周围降下弹雨	伤害取决射击力，连锁时发射次数增加
		N	变成堡垒。飞散出具有意志的导弹追踪目标。	伤害取决射击力，连锁时攻击次数增加
ケートス		P	变成魅惑之鱼。收集大气中的光子，一定时间内大幅提高玩家的PP恢复速度。	无伤害，性能不受角色能力影响。连锁时回复范围增加，对周围玩家的效果增强，效果时间延长
		I	变成魅惑之鱼。凝聚光子向前方发射光束炮击	伤害取决法击力，连锁时照射时间增加，根据连锁数目会往返攻击
		N	变成魅惑之鱼。在空中游泳，同时对周围发起多次雷击	伤害取决法击力，连锁时落雷持续时间延长
ユリウス		P	变成六臂修罗。使用多只手对目标进行连续攻击	伤害取决打击力，连锁时攻击次数增加
		I	变成六臂修罗。对敌人使用尖锐的突刺向下打击	伤害取决射击力，朝3个目标进行3发的多段够高级，连锁是攻击目标数量增加
		N	变成六臂修罗。对周围目标放出超重力场，最后收缩并爆炸	伤害取决法击力，连锁时重力球扩大，时间延长

支援技能一览

玛古随着第二阶段和第三阶段的进化，会学得支援技能，这些技能会为玩家在战斗过程中提供各种帮助。一只玛古最多能学习5个支援技能，学习之后无法删除，但可以使用相关的疫苗道具对学得的支援技能进行任意覆盖。以下是游戏中出现的支援技能，部分无法通过进化学得的支援技能，可以通过FUN抽奖、完成突发事件、以及光子结晶交换店等方式获得学习疫苗。

名称	说明
支援/HP回复A	体力低下进行回复支援，发动率高，回复量低
支援/HP回复B	体力低下进行回复支援，发动率普通，回复量低
支援/HP回复J	一定时间间隔进行回复支援，间隔短，回复量少
支援/HP回复K	一定时间间隔进行回复支援，间隔短，回复量少
支援/能力上升A	地图更改时进行能力上升支援。发动率低，间隔短
支援/能力上升B	地图更改时进行能力上升支援。发动率普通，间隔一般
支援/能力上升E	光子槽蓄满时进行能力上升支援。间隔一般
支援/能力上升G	突发事件时进行能力上升支援。发动率低，间隔短
支援/能力上升H	突发事件时进行能力上升支援。发动率普通，间隔一般
支援/能力上升K	一定时间间隔进行能力上升支援。间隔一般
支援/能力上升J	一定时间间隔进行能力上升支援。间隔长
支援/PP回复J	一定时间间隔进行PP回复速度上升支援。间隔短，效果时间短
支援/PP回复A	地图更改时进行PP回复速度上升支援。发动率高，效果时间短
支援/PP回复B	地图更改时进行PP回复速度上升支援。发动率普通，效果时间一般
支援/PP回复H	突发事件时进行PP回复速度上升支援。发动率普通。效果时间一般
支援/PP回复E	光子槽蓄满时PP回复速度上升支援。效果时间一般
支援/状态异常A	陷入异常状态时进行异常回复支援。发动率低，间隔短
支援/状态异常B	陷入异常状态时进行异常回复支援。发动率普通，间普通
支援/无敌A	光子槽蓄满时进行无敌状态支援，效果时间短
支援/复活A	战斗不能使进行复活支援，发动率非常低
生产/HP回复系	一定时间间隔生产モノメイト等HP回复系消耗类道具
生产/范围系	一定时间间隔生产ソルアトマイザ-等范围消耗类道具

各类物品喂食玛古的成长效果一览

喂食培育玛古来说是重要的，由于喂食不同的物品道具对玛古的成长各有不同，因此要培育出攻击力特别高，而其他能力并没有提升的纯攻击支援玛古，期间玩家要避免喂错道具。同时由于喂食物品时上升的能力往往不止一个，例如喂食打击武器时，不仅会提高打击支援，还会提高技量支援，这就需要定时喂食家具类道具，以降低技量支援的成长。这里会列出不同类型道具对各支援数值的升降影响，以及三种攻击系玛古的育成方法提供参考。

系统	物品名/种类	打击支援	射击支援	法击支援	技量支援	打击防御支援	射击防御支援	法击防御支援
武器	打击武器	中～大↑	–	–	小～中↑	中～大↓	–	–
	射击武器	–	中～大↑		小～中↑	–	中～大↓	–
	法击武器	–	–	中～大↑	小～中↑	–	–	中～大↓
防具	リア	–	–	–	小～中↑	–	–	中～大↑
	アーム	–	–	–	小～中↑	–	中～大↑	–
	レッグ	–	–	–	小～中↑	中～大↑	–	–
	サブ	–	–	–	中～大↓	小～中↑	小～中↑	小～中↑
消耗类	モノメイト	小↑	–	–	小↓	小↑	–	–
	ディメイト	–	小↑	–	中↓	–	小↑	–
	トリメイト/シフタライド/デバンライド			小↑	中↓	–	–	小↑
	ソルアトマイザ-	小↓	小↓	小↓	小↑	–	–	–
	スターアトマイザ-	小↑	小↑	小↑	大↓	–	–	–
	ムーンアトマイザ-	–	–	–	大↓	–	–	–
	光盘	–	–	–	大↑	小↓	小↓	小↓
	2星家具	–	大↓	–	大↓	–	小↑	
	3星家具	–	–	大↓	大↓	–	–	小↑
	4星家具	小↑	–	–	大↓	大↓	–	–
	5星家具	–	小↑	–	大↓	–	大↓	–
	6星家具	–	–	小↑	大↓	–		大↓
疫苗	フードデバイス/打击	特大↑	–	–	–	–	–	–
	フードデバイス/射击	–	特大↑	–	–	–	–	–
	フードデバイス/法击	–	–	特大↑	–	–	–	–
	フードデバイス/技量	–	–	–	特大↑	–	–	–
	フードデバイス/打击防御	–	–	–	–	特大↑	–	–
	フードデバイス/射击防御	–	–	–	–	–	特大↑	–
	フードデバイス/法击防御	–	–	–	–	–	–	特大↑
	ダウンデバイス/打击	特大↓	–	–	–	–	–	–
	ダウンデバイス/射击	–	特大↓	–	–	–	–	–
	ダウンデバイス/法击	–	–	特大↓	–	–	–	–
	ダウンデバイス/技量	–	–	–	特大↓	–	–	–
	ダウンデバイス/打击防御	–	–	–	–	特大↓	–	–
	ダウンデバイス/射击防御	–	–	–	–	–	特大↓	–
	ダウンデバイス/法击防御	–	–	–	–	–	–	特大↓

三种攻击系玛古的育成方法

打击型	主要喂食打击武器（星数越多越好），期间喂食4星家具调整技量
射击型	主要喂食射击武器（星数越多越好），期间喂食5星家具调整技量
法击型	主要喂食法击武器（星数越多越好），期间喂食6星家具调整技量

强化篇



强化是大部分RPG不可缺少的一环，在《PSO2》也不例外，要让自己身上的装备变得更强，不仅要打出好物品，还要配合强化才能提高角色的性能。游戏中玩家利用商业区的强化店，就可以对武器和防具进行各种强化，本篇会为大家介绍游戏中的几个强化系统，以及其中的强化规则。

物品强化（アイテム强化）

物品强化是最基础的强化形式，对象为武器以及防具。强化时需要消耗相应数量的强化石（グラインダ－）和MST，成功强化的武器或防具，其名称旁边就会出现“+1”的强化数值，这时该装备的能力就会上升，随着强化成功次数增加，后面的数值也会逐渐升高。

物品强化的注意规则：

·物品强化的上限为+10。

·根据装备的稀有等级，强化石所需要的强化石数量、成功率、强化失败的下降数值都会有所变动。

·如果强化失败，最差的情况下强化数值会下降，但武器并不会消失。

·装备的星数（稀有度）越高、后面的强化数值越大，强化失败的风险也越高。

·星数越高的武器，强化所提升的能力越高。

物品强化准备画面说明



1.当前强化物品

2.强化手续费（MST）

3.使用的辅助道具，可以提高强化成功率或降低失败时减少的数值

4.强化时所需的强化石（グラインダ－）与MST提示

5.强化成功率

6.强化最大风险

7.强化前后的攻击效果修正

8.强化前后的能力值

物品强化相道具一览

名称	说明	获得方式
グラインダ－	物品强化时必备的强化石。物品稀有度越高，强化时所需的强化石就越高	FUN抽奖，怪物掉落等
强化リスク减少（保护）	可选择使用的辅助道具，强化失败时会免除数值减少的惩罚效果，一旦使用，无论强化成功与否都会消耗掉	AC抽奖
强化リスク减少（－1）	可选择使用的辅助道具，强化失败时惩罚效果-1，一旦使用，无论强化成功与否都会消耗掉	FUN抽奖
强化成功率+5%	可选择使用的辅助道具，强化成功率上升5%	AC抽奖和FUN抽奖

属性强化

属性强化是对武器类道具的攻击属性进行强化。通过属性强化，让目标武器拥有更高的属性值，从而提高攻击时给予的伤害。进行属性强化时要消耗相应的合成器（シンセサイザ－），合成器平时只要通过打怪掉落就可以获得。由于一个人很难入手多把相同的10星武器，属性强化多用于9星以下的武器上，原因是这些武器都可以通过交易所入手，大量买入之后强化出来的50属性武器，有时候并不逊色于10星稀有的武器。

属性强化的注意规则：

·作为强化目标的武器，若无属性将无法进行属性强化（这类大多为老版本的装备，当前版本已经不会掉落无属性的装备了）

·目标的武器进行属性强化后，属性的种类不会受素材影响。

·要改变强化后的属性，必须附加属性变化系道具，这类道具可以通过FUN抽奖以及交易所购买获得（一般都不便宜）。

·目标武器和素材武器必须同名。

·作为素材的同名武器一次最多3个。

·目标武器和素材武器相同属性的话，强化时属性值+2，其他均为+1，最高属性值为50点。

·属性强化必定成功。

属性强化准备画面说明



1.属性强化目标武器。

2.强化手续费（MST）。

3.当前选择的素材武器。

4.强化前后的属性以及属性值，若附加属性变化系道具，可以使强化后属性发生改变。

属性强化相关道具一览

名称	说明	获得方式
シンセサイザ－	属性强化时必备必备的合成器	FUN抽奖，怪物掉落等
属性强化+5%	属性强化时可使目标属性值+5	AC抽奖
属性变化（炎属性）	属性强化时使用可让目标转变为火属性	
属性变化（冰属性）	属性强化时使用可让目标转变为冰属性	
属性变化（雷属性）	属性强化时使用可让目标转变为电属性	
属性变化（风属性）	属性强化时使用可让目标转变为风属性	
属性变化（光属性）	属性强化时使用可让目标转变为光属性	
属性变化（暗属性）	属性强化时使用可让目标转变为暗属性	

特殊能力追加

玩家可以发现游戏中不少武器和防具的详细信息下面，都有一堆名字，这些是该武器所附带的特殊能力。特殊能力强化对象包括武器和防具。利用特殊能力强化，玩家可以将其他装备作为素材，将其中的特殊能力叠加到目标的装备上。根据特殊能力的种类、武器的特殊能力数，特殊能力强化的成功率都会有很大的差别。

特殊能力追加的基本规则：

·若强化武器，含特殊能力的素材必须为武器，防具亦然；最多可以使用2个素材进行合成。

·作为素材的装备，其特殊能力数量必须和强化对象装备的特殊能力数量相同，否则无法作为素材。

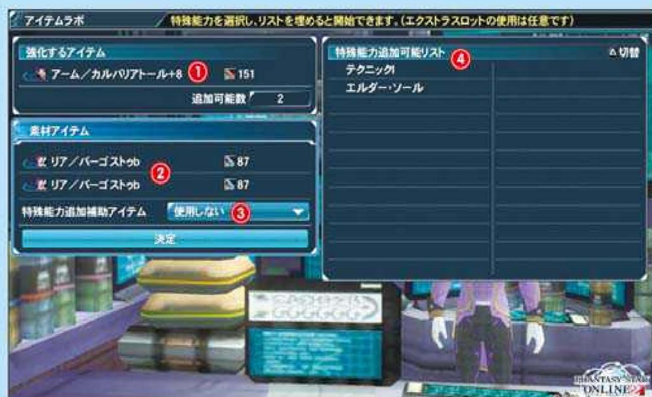
·强化失败时相应的能力以及装载该技能的孔（エクストラスロット）就会消失，但其他成功的技能并不会受到影响。

·若覆盖等级为Ⅰ的特殊能力，成功率为100%（异常状态附加系除外），若等级Ⅰ以上，成功率会随等级上升而下降。

·根据追加特殊能力的种类不同、种类的多少、等级不同，其成功率也会不一样。种类越多，等级越高，几率就越低。

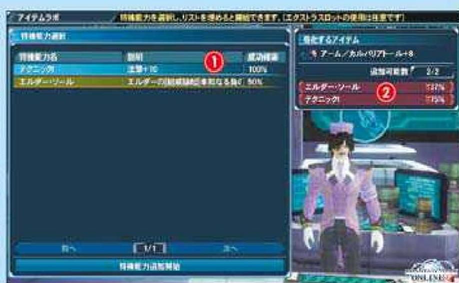
·当前版本的PSV版《PSO2》无法通过装备界面查看各附加特殊能力的作用，玩家需要进入主目录“システム→ゲ－ム内ヘルプ→特殊能力辞典”中查看对应特殊能力的详细作用。

1.追加对象装备与素材选择界面说明



1.追加对象装备。
2.作为素材装备。
3.是否选择加入辅助物品，例如增加特殊能力强化几率的物品等等。
4.可以追加的特殊能力列表。

2.特殊能力追加选择界面



1.可以选择的特殊能力以及默认成功率。
2.当前选择的特殊能力以及成功率，画面中的原武器特殊能力数为1，如今再追加一个特殊能力，因此几率降低。

3.特殊能力追加准备界面



1.强化对象装备以及所需手续费（MST）。
2.辅助物品选择（图中未选择）。
3.当前追加能力以及其成功率，若加入提高几率的辅助物品，右边会显示调整后的成功率。

特殊能力强化辅助道具一览

名称	说明	获得方式
能力追加成功率+5%	使用后成功率+5%	FUN抽奖
能力追加成功率+10%	使用后成功率+10%	特典附送
能力追加成功率+20%	使用后成功率+20%	回收店交换
能力追加成功率+30%	使用后成功率+30%，不可交易	用エクスキューブ进行交换
特殊能力追加（HP）	使用后获得 HP+45的スタミナ・ブースト特殊能力	AC抽奖
特殊能力追加（PP）	使用后获得 PP+5的スピリタ・ブースト特殊能力	

存在等级的特殊能力的强化特点

装备中存在"Ⅰ/Ⅱ/Ⅲ"等级的特殊能力，是可以通过特殊能力追加功能来进行强化的。两个同名且相同等级的能力可以合成更高级的能力，例如两个"パワ-Ⅰ"可以合成一个"パワ-Ⅱ"，两个"パワ-Ⅱ"可以合成一个"パワ-Ⅲ"，如此类推。如果使用两个素材进行特殊能力追加，其中追加对象装备以及两个素材均有同名且同等级的特殊能力，进行追加时合成更高级能力的成功率会提高。例如两个"パワ-Ⅱ"合成"パワ-Ⅲ"的几率为30%，三个"パワ-Ⅱ"合成"パワ-Ⅲ"的几率则为50%。

有关特殊能力"ミュ-テ-ション"

特殊能力"ミュ-テ-ション"的效果是提高所有的攻击力，此外在特殊强化追加时，其有着另一种作用，若强化素材的特殊技能中混有"ミュ-テ-ション"，可以提高存在等级能力合成时的成功率。继续以"パワ-Ⅱ"举例，例如两个"パワ-Ⅱ"合成"パワ-Ⅲ"的成功率为30%，若追加时混有"ミュ-テ-ション"，"パワ-Ⅲ"的成功率就会上升到60%。

不同情况下合成"パワ-Ⅲ"的成功率：

素材1	素材2	素材3	パワ-Ⅲ合成成功率
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	-	30%
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	50%
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	ミュ-テ-ションⅠ	60%
パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	パワ-Ⅱ	80%
任意	任意	ミュ-テ-ションⅠ	

ソ-ル（魂）系能力的特殊追加

游戏中特定怪物（主要是BOSS级怪物），其掉落的装备中有可能附带末尾为"ソ-ル"的特殊能力，我们一般统称为魂系能力，这类特殊能力均具有较强的增益效果。因此若获得不错的装备，一般都会附加这类特殊能力进一步提高能力值。注意与一般的特殊能力不同，追加魂系能力时，必须有两个包含同名魂的装备才能够追加。另外追加魂系特殊能力时，同时追加个别特殊能力，去使其合成率会上升。这对于后期玩家进行魂系特殊强化具有较为重要的参考价值，因此特意列出已知的魂搭配特殊技能供玩家参考：

魂系特殊能力	搭配成功率上升的能力
ラッピ-・ソ-ル	スピリタ、ライトレジスト
ロックベア・ソ-ル	マインド、ブロウレジスト
ファング・ソ-ル	パワ-、ショック
キャタ・ソ-ル	フレイムレジスト
ヴォル・ソ-ル	バ-ン、ア-ム
ラグネ・ソ-ル	リアクト、グル-ムレジスト
グワナ・ソ-ル	ポイズン
シグノ・ソ-ル	ミラ-ジュ
マイザ-・ソ-ル	シュ-ト
ヴォ-ダ-・ソ-ル	ミョットレジスト、ウインドレジスト
マルモ・ソ-ル	スタミナ、フリ-ズ
スノウ・ソ-ル	ボディ、アイスレジスト
クォ-ツ・ソ-ル	テクニック、パニック

孔的扩张（エクストラスロット）

孔（エクストラスロット）用于承载特殊能力，一个装备拥有多少个特殊能力，就相当于其有多少个孔，如果要在原有基础上增加特殊能力数，就要进行孔的扩张。其实扩张孔的方法十分简单，只要在选择特殊能力追加时，追加比原来数量多的特殊能力即可。每一次最多能在原有数量上增加一个孔，也就是增加一个技能数。不过注意增加孔时，追加技能成功率会一齐下降（按照下表几率叠乘），特殊能力数量越多（孔越多），增加孔时几率的降幅就越大，运气不好的话，不排除全部技能都追加失败。而事实上一般一个装备特殊能力数2～4个是比较合适的，往后扩张有点不现实。下面是不同能力数情况下，扩张孔的几率参考。

素材数	扩张前→扩张后	0→1	1→2	2→3	3→4	4→5	5→6	6→7	7→8
1	成功率叠乘（%）	80	70	60	50	45	40	35	30
2		80	75	70	60	55	50	40	30

潜在能力解放

使用潜在能力解放可以开启特定武器的潜在能力，武器进行潜在能力解放前必须将其强化至+10，并且消耗相应的**フォロンスフィア**才能够进行。潜在能力解放的成功率为100%，不过解放潜在能力之后，武器的强化值就会还原为0。潜在能力一般包含3个等级，武器解放之后，可以继续强化至+10，然后再次解放升级。因此潜在能力解放会消耗大量的强化石、**フォロンスフィア**才以及金钱（MST），除非是特别好的武器，否则一般不建议进行潜在能力解放。



ARKS任务篇

玩家初期主要通过要完成游戏中的ARKS任务（アークスクエスト），从而触发自由探索任务的委托。完成委托后就可以进入相应的场景探索任务以及开启新场景。这部分为大家讲解目前所有ARKS任务的要求以及其中的注意事项。其中涉及BOSS的战斗方法请参考后面的“怪物讨伐篇”。以下要点虽然均以NORMAL难度为准，不过除了等级差别，其他注意事项全难度通用。此外所有ARKS任务均可以多人组队进行。

地图探索开放基本流程

完成该星球场景的ARKS任务。

↓

接受并完成NPC“管理官コフィー”的自由探索开放委托。

↓

挑战并完成开放该星球的自由探索任务。

↓

接受并完成NPC“管理官コフィー”的新场景开放委托。

↓

进入新的场景，挑战新的ARKS任务，如此循环递进。



森林ARKS任务一览

ザウ-ダン讨伐

任务目标：击杀ザウ-ダン
公共区域：无

要点 最初的ARKS任务，难度十分低，既没有BOSS级怪物，敌人攻击也不算积极，玩家可以在这里熟悉操作。猴子怪物ザウ-ダン位于场景深处，注意其投石攻击即可，初期还是挺疼的，另外还要留意旁边的跟班黄猴子ウ-ダン。



フォンガルフ讨伐

任务目标：击杀フォンガルフ
公共区域：无

要点 难度和上一个任务差不多，狼怪フォンガルフ以及其跟班ガルフ攻击比较积极，玩家可以借助它们来熟悉回避和防御的操作。

ダガン歼灭任务：森林

任务目标：击杀ダガン，以获得100PT
公共区域：2区

要点 通过击杀黑暗种怪物ダガン以累计PT，每只3点，总计获得100点就会完成任务。虽然说任务要求的是击杀ダガン，其实击杀任何场景中出现的其它黑暗种（例如ブリアーダ、ダガンエッグ等，特点就是全身黑色），都可以获得PT。ダガン出现时数目一般比较多，而且很好战，尽量使用对群的PA技能或法术会比较有利。主要推荐前往第二层刷分数，因为是公共区域，最多可以12名玩家一起刷，这样效率会非常高。

ナヴ・ラッピ-捕获任务

任务目标：捕获ナヴ・ラッピ-
公共区域：1区

要点 在这里会遇上游戏中的吉祥物拉比鸟（ナヴ・ラッピ-），这里只要击倒它们，就会被自动传送（捕获）。注意它们出现一段时间后会逃跑，若逃跑超过限定数量就会导致失败，因此要尽快击杀。



火山洞窟ARKS任务一览

龙族生态调查

任务目标：击杀ディッグ等火山原生生物，以获得100PT
公共区域：无

要点 累积100PT即可完成任务，这里的火山原生生物包括：ディッグ、シル・ディ-ニアン、ソル・ディ-ニアン、ディ-ニアン、ノ-ディラン，全部弱冰。玩家可以顺便熟悉一下火山洞穴的地形，留意其中的空中机雷以及岩浆喷发，在深处更经常出现需要解锁屏障的突发任务，颇为烦人。

カルタ-ゴ歼灭

任务目标：击杀カルタ-ゴ
公共区域：2区

要点 该任务由3层区域地图组成，最后一层会有出现カルタ-ゴ的突发任务，全部击杀即可完成。另外如果在第二层就已经出现カルタ-ゴ，也可以直接完成。カルタ-ゴ无非就是打背后的红点，很是轻松。

キャタドラン讨伐

任务目标：击杀キャタドラン
公共区域：2区

要点 中BOSS级怪物キャタドラン位于第三区，注意单人挑战时固定为1只，多人挑战（不计AI搭档）时最多为2只。留意2区期间可能会出现キャタドラン、ヴォル・ドラゴン或ダ-ク・ラグネ这些BOSS，若没有多名玩家在场，没必要考虑击杀，无视离开即可（反正除非VH难度，不会有什么好东西）。



▲真心没必要关路上突发的BOSS。



沙漠ARKS任务一览

机甲种性能调查：砂漠

任务目标：击杀スパルダンA等机甲种，以获得150PT
公共区域：无

要点 和之前的杀敌赚PT一样，只不过这次换成沙漠的机甲种而已，注意机甲种一般出现时数量比较多，使用群攻类PA技能或法术会比较好，此外机甲中全体弱电属性，不过其中混有不少黑暗种。

贵重物资运搬计画：砂漠

任务目标：回收稀少矿物
公共区域：2区

要点 前往3区会触发回收稀少矿物的突发事件“稀少矿物を回收せよ！”，玩家将如图收集得来的结晶放入三角形的传送点即可，期间会有通信员告之矿石的具体坐标，长按地图呼出详细地图对照寻找即可。完成事件之后就会跟着完成任务。





稀少矿石发掘任务

任务目标：挖掘稀少矿石
公共区域：2区

要点 进入3区会触发挖掘稀少矿石的突发事件。注意期间周围会有不少怪物出现，避免挖掘期间遭到骚扰，适当清理还是很有必要的。注意挖掘装置要发光的时候才能过去按○，否则进度条会不升反降，如果多人一起挖掘的话进度条会涨得更快。完成突发事件后任务会同时完成。

冻土ARKS任务一览

冻土地域状况调查

任务目标：击杀イエ-デ等冻土原生种，以获得100PT
公共区域：无

要点 新场景的第一个ARKS任务依然是赚PT。这里的怪整体和森林的差不多，冻土原生种全体弱火，注意雪人一样的怪物イエ-デ会向玩家投掷冰块，另外这里新增了跳跃装置（カタパルト），玩家要利用它来跳跃到无法靠行走到达的地方。

ア-クス搜索任务：冻土

任务目标：寻找失去联络的ARKS（ア-クス）
公共区域：2区



要点 失去联络的ARKS（NPC）位于3区，遇上后帮忙击杀目标的小怪，并没有特别要注意的地方。

デ・マルモス镇压

任务目标：击杀デ・マルモス
公共区域：2区

要点 前往3区击杀中BOSS猛犸巨象デ・マルモス，具体对策可参考BOSS攻略讨伐篇。

地下坑道ARKS任务一览

机甲种性能调查：地下坑道

任务目标：击杀坑道内的机甲种，以获得150PT
公共区域：无

要点 依然是攒分数的任务，坑道内的机甲种依然全体弱电，注意人型机械的シグノビ-ト，其攻击力较高，而且还会分身。小型机器人ガ-ディナン会召唤大批支援，不过血很薄，用群攻技能或法术就可以较快解决了，而且数量比较多，可以获得更多的PT。

救难信号调查

任务目标：对遇难者进行救援
公共区域：2区



要点 目标是前往3区完成营救事件，在原生物自行挣脱之前消灭周围的敌人即可，注意不要在困住原生物的机器人附件使用群攻PA、法术或者光子爆发，机器人一旦爆炸，任务就会直接宣告失败。

巨大变形机甲种击破

任务目标：击杀トランマイザ-
公共区域：2区

要点 前往3区击杀中BOSSトランマイザ-，具体对策参考BOSS攻略篇。如果期间在2区偶尔遇上，将其击杀同样可以完成任务，另外注意多人时最多会出现两只。

浮游大陆ARKS任务一览

凶暴化龙族镇压

任务目标：击杀浮游大陆上的龙族，以获得180PT
公共区域：无

要点 新场景的第一个任务依然是攒PT。浮游大陆的龙族全体弱暗，怪物的样子和火山的龙族差不多，大多只是换了颜色。新怪物バリドラン会向玩家投掷光弹，在其蓄力时攻击其嘴上的光球可以中断其动作。周围存在磁雷针的设施，如果附近有怪，玩家的职业又是FO的话，不妨往磁雷针丢电法术。



指定标本回收：浮游大陆

任务目标：回收特殊矿物
公共区域：2区



要点 和沙漠的贵重物资运搬计画任务形式相同，前往3区触发物品回收的突发事件，将场景中出现的蛋收集到三角形的传送阵即可，不用担心找不到，因为通讯员会告知蛋的具体坐标。另外路上注意空中的新怪物ウインディラ，其发射激光的距离非常长。

キャタドランサ讨伐

任务目标：击杀キャタドランサ
公共区域：2区

要点 3区的中BOSS是伸缩龙的亚种，区别其实只有颜色，弱点和对策完全相同，注意参与玩家人数与BOSS数量的关系即可。

遗迹ARKS任务一览

遗迹侵食度调查

任务目标：击杀遗迹内的黑暗种，以获得250PT
公共区域：无

要点 这里的黑暗种全体弱电/光，留意其中的キュクロナ-ダ血量比较厚，而且攻击较高，不过比较迟钝。250PT并不少，建议玩家组队进行以加快效率。此外留意场景中的石碑，变红色时不要在其屏障范围长时间不动，否则会被尖刺攻击。



环境污染装置破坏

任务目标：破坏环境污染装置（ダ-カイム）
公共区域：2区



要点 前往3区触发破坏小黑球ダ-カイム的任务，注意触发时存在时间限制，加上这里的怪并不算好对付，组个4人队无论效率还是安全都更有保障。另外ダ-カイム可以用RA的脆化弹降防脆化，队伍中的RA要果断使用。

ウォルガ-ダ歼灭

任务目标：击杀ウォルガ-ダ
公共区域：2区

要点 和其他中BOSS一样，队伍中玩家数量增加，最多会出现两只。虽说组队杀BOSS有助提高效率，但该中BOSS的舍身冲刺攻击颇为烦人，而且还是两只……此外最好有一名队员专门负责清理伴随中BOSS出现的小怪。



重点NPC委托介绍

这部分笔者先大家列出游戏中较为重要的4位NPC的相关委托，涉及游戏各模式的功能开放，以及各职业的额外SP获得，尤其是コフィ-的委托，玩家务必要全部完成。



管理官 コフィ-

负责玛古的获得、各任务场景的开放、等级开放、副职业开放等，是游戏中最重要的委托相关NPC。

任务名	要求	奖励	出现条件
マグライセンス授与申请试验	击杀フォンガルフ获得头角×3	获得玛古，5000经验	Lv5以上
武器携带数扩张申请试练・Ⅰ	击杀キャタドラン获得水晶×3	追加3个武器栏	完成“カルタ-ゴ歼灭”
サブパレット扩张试练・Ⅰ	击杀スパルダンA获得スパルダンAのパ-ツa× 10	追加3个辅助栏，1000经验	Lv20以上
难易度制限解放试练・Ⅰ	击杀ロックベア×1,キャタドラン×1,グワナ-ダ×1	开放HARD难度，4000MST	Lv17以上
难易度制限解放试练・Ⅱ	击杀スノウバンサ-×1，ビッグヴァ-ダ-×1，クォ-ツ・ドラゴン×1（LV31级以上）	开放VERY HARD难度	Lv37以上
サブクラス许可申请试练	击杀ガロンゴ×12，フォ-ドラン×12，ギルナス×5	开启副职业	达到LV20
レベル制限解除试练・Ⅰ	获得以下任务道具: ナベリウス观测素子b（森林原生种掉落）×10 アムドゥスキア观测素子b（龙族掉落）×10 リリ-パ观测素子b（机械族掉落）×10	30级后可继续获得经验	LV21以上
レベル制限解除试练・Ⅱ	获得以下任务道具: ナベリウス观测素子b（森林原生种掉落）×20 アムドゥスキア观测素子b（龙族掉落）×20 リリ-パ观测素子b（机械族掉落）×20	40级后可继续获得经验	LV35以上
探索许可申请试练・Ⅰ	25分钟内完成“森林探索”	火山洞窟探索许可证，500MST，12000经验	完成“森林探索”
探索许可申请试练・Ⅱ	35分钟内完成“火山洞窟探索”	沙漠探索许可证，700MST，15000经验	完成“火山洞窟探索”
探索许可申请试练・Ⅲ	40分钟内完成“沙漠探索”	冻土探索许可证，800MST，15000经验	
探索许可申请试练・Ⅳ	45分钟内完成“冻土探索”	地下坑道探索许可证，1000MST，15000经验	完成“冻土探索”
探索许可申请试练・Ⅴ	45分钟内完成“地下坑道探索”	浮游大陆探索许可证，1200MST，15000经验	完成“地下坑道探索”
探索许可申请试练・Ⅵ	45分钟内完成“浮游大陆探索”	遗迹探索许可证，2000MST，15000经验	完成“浮游大陆探索”
自由探索许可申请・森林	20分钟内完成“ダガン歼灭任务：森林” 20分钟内完成“ナヴ・ラッピ-捕获任务” 击杀森林原生种获得观测素子a×2	自由探索许可证・森林，1000MST，10000经验	完成“ダガン歼灭任务：森林” 完成“ナヴ・ラッピ-捕获任务”
自由探索许可申请・火山洞窟	20分钟内完成火山任务“カルタ-ゴ歼灭” 25分钟内完成任务“キャタドラン讨伐” 击杀火山龙族获得观测素子a×2	自由探索许可证・火山洞窟，1100MST，15000经验	完成“キャタドラン讨伐”
自由探索许可申请・沙漠	15分钟内完成任务“贵重物资运搬计画：砂漠” 18分钟内完成任务“稀少矿石发掘任务” 击杀机甲种获得观测素子a×2	自由探索许可证・沙漠，1200MST，15000经验	完成“稀少矿石发掘任务”
自由探索许可申请・冻土	18分钟内通关任务“ア-クス搜索任务：冻土” 22分钟内通关任务“デ・マルモス镇压” 击杀冻土原生种获得ナベリウス观测素子c×2（21级以上）	自由探索许可证・冻土，1400MST，15000经验	完成“デ・マルモス镇压”
自由探索许可申请・地下坑道	18分钟内通关任务“救难信号调查” 22分钟内通关任务“巨大变形机甲种击破” 击杀坑道机甲种获得リリ-パ观测素子c×2（21级以上）	自由探索许可证・地下坑道，1500MST，15000经验	完成“巨大变形机甲种击破”
自由探索许可申请・浮游大陆	20分钟内通关任务“指定标本回收：浮游大陆” 24分钟内通关任务“キャタドランサ讨伐” 击杀浮游大陆龙族获得アムドゥスキア观测素子c×2（26级以上）	自由探索许可证件・浮游大陆，1600MST，15000经验	完成“キャタドランサ讨伐”
自由探索许可申请・遗迹	25分钟内通关任务“环境污染装置破坏” 30分钟内通关任务“ウォルガ-ダ歼灭” 击杀森林，冻土或遗迹的LV28以上暗黑种获得ナベリウス观测素子e×2	自由探索许可证件・遗迹，2500MST，15000经验	完成“ウォルガ-ダ歼灭”
ファイタ-クラス许可申请试练	使用大剑系武器击杀ロックベア×1 使用自在枪系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1 使用长枪系武器击杀グワナ-ダ×1	新职业FI解放，武器ナックル	完成オ-ザ的委托“ファイタ-クラスの推荐”
ガンナ-クラス许可申请试练	使用大炮系武器击杀ロックベア ×1 使用步枪系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1	新职业GU解放，武器ウォッド	完成リサ的委托“ガンナ-に推荐しましょうかあ？”
テクタ-クラス许可申请试练	使用长杖系武器击杀ロックベア×1 使用导具系武器击杀ヴォル・ドラゴン×1	新职业TE解放，武器ツインマシンガン	完成マ-ル-的委托“テクタ-クラスになりたいの？”



オ-ザ

负责HU、FI的相关职业任务，其中包含获得SP点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
ハンタ-の道は一步から	以HU职业与オ-ザ对话后报告	100MST	-
大剑の使い方	用大剑击杀20只任意怪物	300经验，武器ギガッシュ	完成“ハンタ-の道は一步から”，HU达到Lv2
自在枪の使い方	用自在枪击杀20只任意怪物	300经验，武器ワイヤ-ドゲイン	
长枪の使い方	用长枪击杀20只任意怪物	300经验，武器ハルベルト	
钢拳の使い方	用拳套击杀20只任意怪物	300经验，武器クランチャ-	FI达到Lv2
小双剑の使い方	用双小剑击杀20只任意怪物	300经验，武器ツインナイフ	
两剑の使い方	用双头剑击杀20只任意怪物	300经验，武器ダブルバスタ-	
大剑を极めよ！	与オ-ザ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用HU+大剑，只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
自在枪を极めよ！	与オ-ザ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用HU+自在枪，只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
长枪を极めよ！	与オ-ザ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用HU+长枪，只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
共に火山洞窟へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“火山洞窟探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	150MST，2500经验	完成上述委托，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・火山洞窟”
共に砂漠へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“沙漠探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	200MST，3500经验	完成“共に火山洞窟へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・砂漠”
共に冻土へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“冻土探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	300MST，5000经验	完成“共に砂漠へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・冻土”
お前の力を见せてくれ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“地下坑道探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	500MST，7000经验	完成“共に冻土へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・地下坑道”
共に浮游大陆へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“浮游大陆探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	400MST，8500经验，シンセサイザ-×1	完成“お前の力を见せてくれ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・浮游大陆”
共に遗迹へ向かうぞ！	与オ-ザ同行，以S评价完成“遗迹探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	900MST，13000经验，シンセサイザ-×1	完成“共に浮游大陆へ向かうぞ！”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・遗迹”
一流ハンタ-を目指して	用长枪击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	HU的SP+5	HU达到Lv30
ハンタ-の极致を目指して	用大剑击杀ビッグヴァ-ダ-×7，用自在枪击杀クォ-ツ・ドラゴ×7，用长枪击杀ファングバンサ-×1（Lv41以上）	HU的SP+5	HU达到Lv45，完成“一流ハンタ-を目指して”
ファイタ-クラスの推荐	收集破损したダ-カ-コアa×8，以大剑/自在枪/长枪击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST，25000经验	HU达到Lv30
一流ファイタ-を目指して	用双头剑击杀ラッピ-×7，用双小剑击杀ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	FI的SP+5	FI达到Lv30
ファイタ-の极致を目指して	用拳套击杀20ビッグヴァ-ダ-×7，用双小剑击杀クォ-ツ・ドラゴン×7，用双头剑击杀ファングバンサ-×1（Lv41以上）	FI的SP+5	FI达到Lv30，完成“一流ファイタ-を目指して”



リサ

负责RA、GU的相关职业任务，其中包含获得SP点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
レンジャ-は最高ですよお	以RA职业与リサ对话后报告	100MST	-
长铳はこう使うんですよお	用步枪击杀20只任意怪物	300经验，武器スナイパ-	完成“レンジャ-は最高ですよお”，RA达到Lv2
铳剑はこう使うんですよお	用枪刃击杀20只任意怪物	300经验，武器ガンスレイヤ-	
大炮はこう使うんですよお	用大炮击杀20只任意怪物	300经验，武器グリッパ-	
双机铳はこう使うんですよお	用双机枪击杀20只任意怪物	300经验，武器ツインアサルト	GU达到Lv2
长铳に惯れちゃいましたかあ？	与リサ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用RA+步枪，只能召唤リサ一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
铳剑に惯れちゃいましたかあ？	与リサ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用RA+枪刃，只能召唤リサ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
大炮に惯れちゃいましたかあ？	与リサ同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用RA+大炮，只能召唤リサ一个NPC搭档	350MST，7500经验	
火山洞窟で乐しみましょうねえ	与リサ同行，以S评价完成“火山洞窟探索”。只能召唤オ-ザ一个NPC搭档	150MST，2500经验	完成上述委托，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・火山洞窟”

任务名	要求	奖励	出现条件
砂漠をふらふらしませんかあ?	与リサ同行，以S评价完成“沙漠探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	200MST，3500经验	完成“火山洞窟で乐しみましょうねえ”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・砂漠”
冻土で暴れたいのです	与リサ同行，以S评价完成“冻土探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	300MST，5000经验	完成“砂漠をふらふらしませんかあ?”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・冻土”
てはては一绪にやりませんかあ?	与リサ同行，以S评价完成“地下坑道探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	500MST，7000经验	完成“冻土で暴れたいのです”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・地下坑道”
浮游大陆を满吃しましょうよお	与リサ同行，以S评价完成“浮游大陆探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	400MST，8500经验，シンセサイザ-×1	完成“てはては一绪にやりませんかあ?”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・浮游大陆”
遗迹で蹂躏しませんかあ	与リサ同行，以S评价完成“遗迹探索”。只能召唤リサ一个NPC搭档	900MST，13000经验，シンセサイザ-×1	完成“浮游大陆を满吃しましょうよお”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・遗迹”
レンジャ-に惯れましょうよお	用大炮击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	RA的SP+5	RA达到Lv30
これこそレンジャ-ですねえ	用大炮击杀クォ-ツ・ドラゴ×7，用步枪击杀ビッグヴァ-ダ-×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	RA的SP+5	RA达到Lv45，完成“レンジャ-に惯れましょうよお”
ガンナ-に推荐しましょうかあ?	收集破损したダ-カ-コアb×8，以大炮/步枪击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST，25000经验	RA达到Lv30
ガンナ-に惯れましょうよお	用双机枪击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	GU的SP+5	GU达到Lv30
これこそガンナ-ですねえ	用双机枪击杀ビッグヴァ-ダ-×7，クォ-ツ・ドラゴ×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	GU的SP+5	GU达到Lv30，完成“ガンナ-に惯れましょうよお”

マ-ル-　负责FO、TE的相关职业任务，其中包含获得SP点数的任务。

任务名	要求	奖励	出现条件
フォ-スはおすすめ	以FO职业与マ-ル-对话后报告	100MST	-
长杖の使用方法	用长杖击杀20只任意怪物	300经验，武器ボ-ル	完成“フォ-スはおすすめ”，FO达到Lv2
导具の使用方法	用导具击杀20只任意怪物	300经验，武器トリビュ-ト	完成“フォ-スはおすすめ”，FO达到Lv2
短杖の使用方法	用短杖击杀20只任意怪物	300经验，武器スタッフ	TE达到Lv2
长杖を极めましょう	与マ-ル-同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用F0+长杖，只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
导具を极めましょう	与マ-ル-同行，以H难度下S评价完成“キャタドランサ讨伐”。只能使用F0+导具，只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	350MST，7500经验	完成任务“指定标本回收：浮游大陆”
共に火山洞窟へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“火山洞窟探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	150MST，2500经验	完成上述委托，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・火山洞窟”
共に砂漠へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“沙漠探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	200MST，3500经验	完成“共に火山洞窟へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・砂漠”
共に冻土へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“冻土探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	300MST，5000经验	完成“共に砂漠へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・冻土”
贵方の力を见せてほしい	与マ-ル-同行，以S评价完成“地下坑道探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	500MST，7000经验	完成“共に冻土へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・地下坑道”
共に浮游大陆へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“浮游大陆探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	400MST，8500经验，シンセサイザ-×1	完成“贵方の力を见せてほしい”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・浮游大陆”
共に遗迹へ行きましょう	与マ-ル-同行，以S评价完成“遗迹探索”。只能召唤マ-ル-一个NPC搭档	900MST，13000经验，シンセサイザ-×1	完成“共に浮游大陆へ行きましょう”，完成コフィ-的NPC委托“自由探索许可申请・遗迹”
一流フォ-スになるために	用导具击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	FO的SP+5	FO达到Lv30
フォ-スのさらなる极み	用长杖击杀ビッグヴァ-ダ-×7，用导具击杀クォ-ツ・ドラゴ×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	FO的SP+5	FO达到Lv45，完成“一流フォ-スになるために”
テクタ-クラスになりたいの?	收集破损したダ-カ-コアc×8，以长杖/导具击杀Lv21以上的黑暗种获得	1000MST，25000经验	FO达到Lv30
一流テクタ-になるために	用短杖枪击杀ラッピ-×7，ダ-ク・ラグネ×5（Lv21以上）	TE的SP+5	TE达到Lv30
テクタ-のさらなる极み	用短杖击杀ビッグヴァ-ダ-×7，クォ-ツ・ドラゴ×7，ファングバンサ-×1（Lv41以上）	TE的SP+5	TE达到Lv30，完成“一流テクタ-になるために”

BOSS讨伐篇

这部分会介绍游戏中出现的各BOSS的具体对策，全难度适用，一般以4人小队为基础进行讲解。各BOSS基本出现在各自场景的自由探索任务中，部分黑暗种BOSS例外。另外要BOSS掉好东西，全部位破坏以增加掉落物数量是必不可少的，玩家在组队刷BOSS的时候，也建议以此为目标。

稀有种（レアエネミ-）

游戏中部分怪物存在稀有种的设定，这些稀有种外表和原种相比基本一致，只是颜色稍有不同，出现率往往非常低。另外各稀有种的对策和原种完全相同，区别只是HP和攻击力更高而已。所有BOSS稀有种均为VH难度下随机出现，而稀有种掉落的物品相对于原种会更好。因此玩家后期主要都是在VH难度下，以稀有BOSS为目标进行讨伐，目标当然是10星的稀有装备了。

侵蚀种

所有怪物都有可能被侵蚀，被侵蚀之后身体会变成红色，同时某处会长出一个红球（有时候是伞装物等东西，不过都很显眼），这时不论是小怪还是BOSS，能力上都有所提升。此外除怪物原有的弱点位置外，红球均为弱点，同时红球位置弱冰、火、电，若遇上BOSS为侵蚀种，攻击红球也是不错的解决方法。

BOSS的暴怒

当BOSS剩余一定体力，就会暴怒，暴怒后BOSS的攻击力会提高，行动和攻击动作都会加快，攻击后硬直也会大幅减少，会让战斗难度有所提升。此外部分BOSS暴怒时周围会有攻击判定，所以不要傻傻地走过去。

原生种

石熊　ロックベア



主要出没地	森林
弱点部位	头部
弱点属性	火・风
有效异常状态	バ-ン（燃烧），ミラ-ジュ（迷幻）
可破坏部位	无
对应稀有种	ログベルト

攻击方式

·左右挥拳：近距离挥拳，攻击有明显的准备动作，很好回避，暴怒时会演变为2～3连击。

·擒抱+投摔：近距离抓住玩家后进行投摔，投摔伤害超高，若等级与玩家相近的情况下，一般会即死。擒抱双手会张开，近战玩家要立即回避离开，若不幸被抓住，就要立即摆动摇杆尽量挣脱。

·转身横扫：玩家背对或侧对的时候，石熊有可能背手横扫，所以并不是绕后面攻击就安全。

·翻滚：最有特色的攻击。翻滚跳上半空并向玩家位置压下，威力较高，暴怒时若玩家在石熊正面，更会连续翻滚，起身时间也很快。

要点 场景任务——森林探索的BOSS。中BOSS级怪物，注意其弱点位置是无法锁定的，大部分时间主要是攻击肚子，要集中攻击弱点只能靠手动上前，或者远距离职业开TPS视角瞄准攻击。最麻烦是愤怒后的翻滚，玩家要回避好。另外4人挑战时森林探索任务时最多会出现3只（先同时出现两只，击倒其中一只后出现第三只）。因此组队时最好分开拉仇恨。

利齿雄豹 ファングバンサー



主要出没地	森林
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バーン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角，
对应稀有种	バンサ・ドンナ

利齿雌豹 ファングバンシー



主要出没地	森林
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バーン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角
对应稀有种	バンシー・ドンナ

攻击方式

・飞扑挥抓：做好攻击姿势后朝目标玩家直线飞扑，然后用辉爪攻击，飞扑速度与距离很快，威力一般，愤怒的话会进行多次来回攻击，非常霸道。玩家可以看准其准备动作后立即离开其攻击直线范围。

・抓击：单纯向前方挥抓，离开其身边或防御即可。

・小跳扑抓：近距离的小跳，用一前腿挥抓。雄狼的话会最多三连击，期间还可以会配合抓击进行连段。

・后腿抓：当玩家在其背后使用，离开一定距离即可。

・上树飞扑：上树一段时间后向其中一名玩家飞扑，攻击力非常高，在树上期间，FO可以用火球将其打下来，导致其陷入燃烧状态。

・死后倒地：两BOSS时倒地死亡有攻击判定，而且威力非常高，注意不要被压到了。

要点 不同于石熊，这对豹子只会在森林的紧急任务中作为关底BOSS出现，平时则会在森林中乱入（乱入一般只有利齿雌豹），此外在森林的进阶任务也会随机作为关底BOSS。作为关底BOSS时必定成对出现，而且是先雌性后雄性（区别在于雄性头角特别大），当雌性HP降低到一定程度（特点是暴怒咆哮），雄性就会出来帮忙，如果单人挑战的话，由于攻击输出不足，经常会出现被两BOSS围攻的情况，因此只建议组队挑战。

两BOSS的攻击方式差不多，特点是移动速度快，攻击频率高。由于可破坏部位较多，要有效率地全破，一定要有一名RA对可破坏部位逐一打入脆化弹。两前腿被破后，其飞扑动作结束后的转身会站不稳而倒下，另外其进入燃烧状态时大概有10秒无法动弹，这时也是玩家的进攻时机。当两BOSS在关底出现时，玩家可以利用场景背后的小房间，将先出来的雌豹引入其中，可以防止其飞扑挥抓时远离玩家而造成的效率降低（不过相对会危险点就是了）。

雄雪豹 スノウバンサー



主要出没地	冻土
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バーン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角，
对应稀有种	バンサ・エレナ

雌雪豹 スノウバンシー



主要出没地	冻土
弱点部位	头部，腹部（倒地时）
弱点属性	火
有效异常状态	バーン（燃烧）
可破坏部位	前脚×2，后脚×2，头角，腰角，
对应稀有种	バンシー・エレナ

攻击方式

・各种飞扑&抓击：除了上树飞扑外，其余物理攻击和利齿雌/雄豹完全相同。

・喷冰：两雪豹特有攻击招式，朝前方横扫喷冰，只要躲到其左右即可回避。

要点 冻土探索的BOSS级怪物，利齿雌/雄豹的冻土版本，由于森林的两豹子不太容易出现，按照练级流程，一般玩家会先遇到冻土这两家伙。和利齿雌/雄豹相比，攻击方式无非是少了上树和多了喷冰。陷入燃烧状态后同样会有10秒左右的硬直，玩家要善用。雌雪豹暴怒时雄雪豹就会出来，组队时玩家尽可能要趁着雌雪豹暴怒时的硬直给予输出，推荐RA这时往头打入脆化弹，然后其余玩家集体瞄头攻击，效率会非常高，当其暴怒完毕后刚好死亡，然后队伍再单独处理雄豹是最理想的状态（此战术对利齿雌/雄豹同样适用）。

猛犸巨象 デ・マルモス



主要出没地	冻土，遗迹
弱点部位	背上的突起，破坏后的额头
弱点属性	火
有效异常状态	バーン（燃烧），ミラージュ（迷幻）
可破坏部位	左角，右角，额头
对应稀有种	ダル・マルリ

攻击方式

投掷冰球：用鼻子举起冰球往玩家丢过去。距离远时看准回避，距离近时则可以直接走到巨象身边，此为冰球的死角。暴怒时攻击动作加快，而且会2连投。

挥鼻奔走：一边向玩家跑去一边挥动鼻子，带多段伤害，威力很高，尽可能往左右回避。暴怒时速度加快，追踪能力加强。

跳跃践踏：进行短距离的跳跃向玩家压去，有时候会往后跳离开玩家，暴怒时增加鸣叫后的跳跃践踏，这时巨像落地会对周围地面造成冲击波，尽量离开即可。

挥动鼻子：往左或右挥动长鼻，攻击范围非常广，HU/FI这类近战职业要做好防御和回避措施，其余的职业由于一般都是从远距离发起攻击，因此大可无视。暴怒时会左右各挥一次。

要点 最初出现在ARKS任务“デ・マルモス镇压”的中BOSS。除了冻土外，还经常在遗迹乱入。该BOSS的可破坏部位都很脆弱，加上攻击大多以近距离为主，远程职业可以很安全地全破部位。此外猛犸巨象的背上能站人，可以借助一些带上升作用的PA技能，配合跳跃一起使用来跳上去。然后就可以尽情攻击背上的突起了。

伸缩龙 キャタドラン



主要出没地	火山洞窟
弱点部位	头部，破坏后的尾部，关节（伸长后才出现）
弱点属性	冰
有效异常状态	フリーズ（冻结）ポイズン（中毒）
可破坏部位	尾部的水晶
对应稀有种	カタドラール

蓝色伸缩龙 キャタドランサ



主要出没地	浮游大陆
弱点部位	头部，破坏后的尾部，关节（伸长后才出现）
弱点属性	暗
有效异常状态	フリーズ（冻结）ポイズン（中毒）
可破坏部位	尾部的水晶
对应稀有种	カタドラール

攻击方式

・潜地追击：潜入地面，从玩家所在的地面撞上来，只要不停留在原地即可回避。

・尾巴拍打：当玩家在背后时使用，往左右回避即可。

・伸头：正面对玩家时使用，伸头撞击玩

家，暴怒时一定几率会3连击。

・前扑伸头：伸头同时短距离前扑，攻击距离更长，在中远距离的玩家也不要掉以轻心。暴怒时会追加旋转攻击，被击中的玩家不但会受到伤害，还会进入眩晕状态。因此暴怒时不要以为左右躲开就没事，应立即远离。

・头尾2连击：先向前伸头，然后立即扬起头往左右其中一侧拍打，然后翻身甩尾打背面。最佳的回避方法是从左右两边离开，不要往背后逃，否则很容易被最后一下击中。

要点 这两BOSS又称作“磁穿龙”。蓝色伸缩龙其实就是伸缩龙的浮游大陆版，行动方式完全一致，只是弱点属性有点不同（而且特别容易中毒）。所以这里就一起说了。玩家主要攻击位置都是尾部，一来破部位，二来弱点效果最好。伸缩龙所有攻击的范围和判定都很大，即使在中距离发动攻击的玩家也要留心。特别留意暴怒时的眩晕效果，一定要尽快解除，若不幸被击中，在HP未满的情况下再次遭到攻击，情况就会很危险。

火山龙 ヴォル・ドラゴン



主要出没地	火山
弱点部位	头部角，背部角
弱点属性	冰
有效异常状态	フリーズ（冻结，腿部会结冰）
可破坏部位	头部角，背部角，尾巴
对应稀有种	バーン・ドラール

攻击方式

・火球：停止攻击伏低身子看向目标，停顿约2秒后喷出一枚巨大的火球直线飞向目标。发动动作略为明显，再加上火球横向判定不大，一般来说横向按闪避就可以安全躲过。

・突进：稍微后退以后，向一个目标直线冲去，持续一段距离，火焰跟本体的冲撞均有攻击判定，但是不会拐弯，所以后退或者是绕到侧面即可轻易回避。

・潜地：头朝下钻入地下，然后数秒后从一个目标脚下用头角撞击，钻出前地面会有抖动效果并且附带音效。保持移动就不会被撞到。

・火焰吐息：嘴部喷出放射状的火焰，喷向正面180度的一个目标，持续一段时间。看起来范围很大但其实判定距离很短，向后或者是向其身侧跑动就可以确保安全。

・火焰吐息+突进：嘴里喷火向一个目标直线冲去，持续一段距离，发动时只会往一边拐弯，所以观察一下再往其反方向回避即可。

・转身横扫：玩家站在火龙身后时，火龙会用尾巴来回横扫两次，钻地2次后则扫尾变为4段连扫。向其身下跑就不会被攻击到了。

・岩浆喷发（单体）：火龙抬起两只前爪轮流猛击地面，接下来一个目标脚下冲起灼热的岩浆将目标击飞。发动时伴有岩浆喷发的音效和台词"杀す！"。地面也有红色的光效，稍微移动几步就可以回避。

・岩浆喷发（群体）：黄金状态下才会使用，两只前爪轮流猛击地面的同时伴有画面晃动的特效，地面也会发出响声，短时间过后火龙身体周围随机喷出岩浆。玩家的正下方也会喷出岩浆，此时建议专心移动回避等待其动作结束。

・头部撞击：火龙用头部的角挑飞面前近距离的单位，近战单位可以用滑行紧急回避

・压杀：火龙会飞起来向目标单位踩下去。有一定程度的追踪性能，而且其有效的攻击范围比视觉上看起来的要稍微大一些（尤其是龙身前方），当其身前有其他目标的情况下，这招的追踪性能会下降，被接近的时候斜线跑至其侧后方就可以了。

・火龙弹：2次钻地以后才会发动，火龙会飞起来浮在一定高度，然后看向目标单位。蓄力数秒后吐出一发攻击范围很大的金黄色火球，蓄力时会持续追踪目标的位置。火球威力巨大，致死率高达99%。回避方法是跑向龙的正下方然后保持在他尾部的位置不停地跟它绕圈。实在来不及的话就用大剑之类的武器按住防御硬吃一发。或者是在火球爆炸之前不停地奔跑并在爆炸的瞬间连续回避。

要点 场景任务火山探索的BOSS。大BOSS级怪物。比较稳妥的做法是先绕到它身后打掉尾巴上的晶体，火龙就会陷入硬直状态并将尾巴插入岩浆进行修复。趁此时猛击其头部或者其他弱点进行破坏，如此反复数次即可击破。如果队伍里有RA配备脆化弹则更为简单，进场先脆化尾部晶体并击破，之后轮流脆化破坏头部角，背部角，面部这三个部位，每个部位破坏后火龙都会倒下一段时间，如果伤害足够的话甚至可以连续破坏部位打断其修复尾巴的动作，让他死都修不好。或者让法系职业用冰系法术不停对其腿部进行攻击，有一定概率使其双腿冻结而暂时无法行动。近战居多的情况下直接打脸会比较方便。需要注意的是死后尸体倒下会有攻击判定，伤害在高难度下会变得很可怕，最好不要站在尸体下方，一个不慎可是会被砸死的哟。

结晶龙 クォーツ・ドラゴン



主要出没地	浮游大陆
弱点部位	头部（部位破坏后）
弱点属性	暗
有效异常状态	ポイズン（毒）
可破坏部位	头部的水晶，尾部的水晶，翅膀上的水晶×2
对应稀有种	クリス・ドラール

攻击方式

・激光：用来攻击远距离目标，头部看向目标后从口中吐出直线激光，发射1～2次，有时还会一边摆动头部一边喷射激光进行横扫攻击。一定概率附带混乱状态。

・突进：稍微后退以后，翅膀收拢，向一个目标直线冲去，不会转向，所以往其侧面移动较为安全。只有一段判定 。一定概率连续撞击两次，狂怒后动作加快，连续撞击次数变多。

・光弹：结晶龙仰天长啸，张开翅膀，从两边翅膀上发射2×3枚带跟踪性能的光弹攻击最高仇恨的目标，在光弹靠近时连续移动可以轻松回避

・光雨：结晶龙长啸一声后张开翅膀，在其头部上方出现数枚蓝色晶体，不到一秒后在其身体周围降下多段攻击的激光之雨，约8HIT，伤害很高，建议拉开距离脱离范围回避。一定概率附加混乱效果

・转身横扫：玩家站在火龙身后时，结晶龙会用尾巴来回横扫两次，往后退予以回避。

・俯冲撞击：结晶龙会张开双翼，此时双翼喷出蓝色火焰，短时间后冲向一个方向的地图外部，到达一个很远的距离时再转向从空中俯冲攻击。分为贴着地面直线撞击和悬停在天空后用头槌砸向指定目标两种形式，头槌在一些情况下会附带一段撞空的假动作，攻击完以后头部会冲入地面，有一段略长的硬直可以利用。在被撞击前保持侧向移动转圈则回避起来不会有什么问题。

要点 场景任务浮游大陆探索的BOSS。大BOSS级怪物，因为其机动性较高加上身体过长，很难绕到背后进行攻击。值得一提的是如果自动锁定了头部的话，由于其攻击动作幅度过大很容易导致近身时屏幕乱转的问题，对近战来说非常麻烦。尾部跟头部的结晶均可以击破使其进入倒地硬直，并且头部结晶击破后变成弱点部位，受到两倍伤害，且每受到一定程度的伤害还会再陷入硬直（可以强制打断它的攻击动作），配合毒武器对其造成污染状态的话伤害会变得非常的高（约为破坏前的4倍），当有RA的脆化弹＋毒＋一定的火力时，对付结晶龙会变得非常的简单，一队人对着头部结晶猛砸，RA保持脆化状态就可以无伤讨伐。其他需要注意的就是结晶龙的所有攻击伤害都较高，野生乱入的更是威力惊人，在其死后会与火龙一样，尸体倒下来还会造成一段攻击判定，要注意不要被砸到了。

机甲种

强袭变形机 トランマイザー



主要出没地	地下坑道，沙漠
弱点部位	背部散热器（散热时打开）
弱点属性	电
有效异常状态	ミラージュ（迷幻）
可破坏部位	无
对应稀有种	トランゼクシア

攻击方式

二足形态

・爪击：身子略为旋转后挥动爪子蓄力一击（左爪向左转，右爪向右转），动作较快，纵向判定范围较大但是水平判定范围较窄。向攻击侧的外侧回避或是向后拉开距离较为稳妥（有时会两侧连续发动连击）。需要注意的是爪子挥动时会往前滑动一小步，所以请正确判断距离。

・ 突进：向一个方向直线移动，连续用拳头攻击地面6次后，跳起来双拳砸向地面，砸地的时候会突然朝目标转身（甚至可以180度回旋），所以在侧向闪避躲开直线突进后，稍微保持距离较好。动作结束后会打开尾部散热器露出弱点发呆数秒。

・ 放电：双爪交叉以后对正前方极近距离放出黄色火花，适时后退基本不会中招。

・ 导弹：肩部导弹发射器打开，放出数枚导弹攻击仇恨值最高的目标。被一枚击中就会连续中弹硬直致死，属于即死技，与躲避其他跟踪导弹一样连续移动＋回避躲闪较好。

车形态

・ 机枪：从履带正前方的机枪处放出弹幕，可以在移动的同时进行攻击，子弹只会对其正前方放出所以较容易预测弹道，但是要小心其转向。

・ 爆裂弹：本体静止，发出明显的机械音以后对准前方发射3枚爆裂弹，弹速超快但是射击角度较小。从一侧向另一侧按顺序发射，角度约为正面120度，伤害略高，向其身后回避或是与其炮塔同步转向都可以比较容

要点 坑道的中BOSS，出现在大型变形机甲种击破的ARKS任务里，4人的情况下最多会出现三只（同时在场最多2只），除了尾部散热器打开时以外没有任何弱点部位，攻击动作与转向均十分灵活，且会根据目标的距离灵活切换形态。其软肋就是二足形态的攻击距离和缓慢的移动速度，使得远距离职业可以在其攻击距离外保持距离地干掉它（简称"风筝"）。在有脆化弹的情况下，对准躯体脆化可以非常迅速地搞定他。近战系最好合理的地利用其散热器开启的时间进行爆发，车形态下较难近身。

巨型战舰 ビッグヴァーダー



主要出没地	地下坑道
弱点部位	腹部核心（腹部装甲开启后）
弱点属性	电
有效异常状态	无
可破坏部位	全部共49处（图中红色部分）
对应稀有种	キングヴァーダー

攻击方式

・主炮：战舰前部面板打开，露出左右各两门主炮，短时间蓄力后对单个目标齐射，伤害极高，属于秒杀技。

・CIWS：战舰舷侧配备有两边各4门CIWS机枪，对靠近的目标连续放出弹幕攻击，弹速不快，看到了再侧向闪避是可行的。

・正面炮塔：在战舰斜前方各有2座的小型炮塔，攻击间隔较CIWS略大但是射程威力、弹速都相对较高。

・火箭发射器：在两侧舷梯处有各3门火箭发射器，会沿着舷梯上下移动以便攻击船下或者是甲板上的目标，发射出来的火箭不会跟踪，保持移动即可较好地回避。

・导弹发射器：两侧各六架共计12架导弹发射器，处于战舰的尾部高台上，会持续不断地用导弹弹骚扰玩家，每台发射器的目标均随机并可以独立锁定目标，在导弹发射后，目标的脚下会出现红色标记并带有警报音效，2秒后向红色标记处落下。一样是保持机动轻松回避。

・导弹发射器（头部）：战舰人型部分的头部有两根巨大的导弹发射管，其发射导弹比尾部发射器更大，威力更高，追踪性能更好。同样的，导弹飞处后被攻击目标脚下有红色标记以及一个落下的箭头。

・火焰喷射器：两侧导弹发射架下方的跳台上各有2具火焰喷射器，共4具，不会转向，只会对前方靠近的目标进行攻击，但是其多段伤害非常高，很容易被秒杀，建议从侧面或者远处进行拆除。

・机炮：腹部两侧各有两门机炮，共4门，会间歇性进行短连射攻击目标，同侧的炮所锁定的目标相同。

・热线发射器：在战舰人型本体的背后，不攻击时呈折叠状态，攻击时双手抬起，在靠近甲板的位置展开，约半秒蓄力后发射高温冲击沿着甲板飞行，判定宽度比甲板略小，靠近甲板边或是跳起来都可以回避。

・腹部发射管：人型本体腹部装甲可以打开露出短且粗的腹部发射管，有3种攻击模式，发射激光/制造巡逻机器球/吸入气流捕获玩家后击飞。在发射激光时不能转向，只能沿着炮管方向直击（有时会转至甲板侧面然后发动主炮横扫甲板，此时跳下船回避较好），发射前伴有蓝色光效；制造巡逻机器人时或放出橘黄色的光；发射攻击没有什么征兆，站在两臂之间的正面的话很容易中招，但是伤害不高而且只会攻击单个玩家，所以威胁不大。

・机械臂：人型部位的主要武器，攻击分为单手横扫，以及单手由上往下的拍击两种，发动攻击之外的时间可以站立在上面。横扫时有很明显的向外侧移动蓄力动作，攻击范围为正前方扇形范围地面，躲在其躯体后方/跳起/在背打到的瞬间紧急回避均可。拍击时手部会抬起到一定高度然后笔直地砸下，整个手臂的正下方均为攻击范围，稍微移动几步就可以轻松回避。

要点 地下坑道探索的大BOSS。当作为紧急任务出现时可以12人同时挑战该BOSS。其体积是目前《PSO2》里最大的。身上可破坏部位众多，每击破一个部位都可以增加一个物品掉落。HP很高而且几乎没有弱点部位，所以火力不够的时候会显得比较难以下手。其众多武器的协同攻击更是烦人，所以建议先拆除船身上的武装，再慢慢对付人型本体。人型本体除掉头部发射器后，只能同时作出一种攻击，由于其超大的硬直使得对付本体相对来说非常简单，在破坏掉腹部发射管以后可以看见腹部动力核心，有弱点判定，爬上腹部的楼梯无脑猛击即可。需要注意的是死后会发生大爆炸，需要及时脱离甲板防止被炸飞（不会造成伤害）。



黑暗种

法鲁斯之手 ファルス・アーム



主要出没地	紧急任务"迫る漆黑の腕"
弱点部位	掌心处红色核心，手腕处红色核心，指头破坏后露出的球体
弱点属性	电
有效异常状态	ショック（感电）
可破坏部位	指头×5
对应稀有种	无

攻击方式

・连续拍击：最常见的招式。瞄准一个目标一路连续拍着地面直线突进，拍地5次+最后砸一次。判定范围较大，攻击次数多，且造成受伤硬直较长，非战士系职业中招很容易在连续硬直中被秒杀。

・手刀：竖起成手刀状直线砸向地面，准备动作很明显，侧向闪避或者绕圈都可以很轻易的躲开，威力一般。

・横扫挥击：将手竖起然后左右扇动，如同打巴掌一样。攻击范围很大，如果站在地面经常会连中两下。后退闪避会比较好。

・握拳砸地：停留在原地不动然后手握成拳头，向上抬起以后砸向地面，带有冲击波效果，近距离的话建议跳起回避。

・双手连续拍击：双手同时向一个目标直线连拍突进，与单手形态动作相同但是横向判定扩大了两倍。需要特别小心。

・双手冲击波：向场地的一端移动后双手分开蓄力，短时间后放出带有贯穿效果的直线激光。动作很像龟派气功，保持移动基本不会中招。

・双手回旋横扫：一只手抓住另一只手的根部，然后将其水平挥动（此时也有攻击判定），之后直线投出。投出的手还会拍向地面。

・双手捉投：双手合拢将玩家抓住，然后狠狠地摔向地面，伤害巨大。但是可以用感电状态打断。

・蛇形撞击：所有手串联成蛇形态并从空中出现，然后在场地中来回游动撞击，接触场地边缘时会折转方向，三次后向一个方向游去并盘成环状转一圈后消失，不但速度很快，还全程带攻击判定且伤害十分之高。是致死率最高的一招。

・投出球体：所有手合体成一个巨大的手腕，并缓缓托起其他手腕盘绕成的巨大球体，蓄力一段时间后向天丢出。若干秒后场地上方随机散落下手臂砸向地面。降下时场地全是血红色特效，视野十分有限。不过伤害并不高。

要点 12人讨伐类BOSS，黑暗佛・艾尔达之前的热身战。每一场都是4只手（合体等增援则最大8只，但是同时存在时最大多只）作为单独个体一齐登场，共享HP。所以对付它可以集中火力打击一只。其手腕后的红色核心十分巨大，其余部位防御力很高。所以整场战斗几乎都是针对核心来集中火力攻击，若是有RA的脆化弹进行辅助则会变得非常容易。在受到一定伤害时所有的手会飞向空中黑洞然后随机变成投球形态或是蛇形态进行攻击，投球形态可以在准备动作时造成一定伤害来终止，而蛇形态最好专心进行回避，看准其游动轨迹再闪避较好。由于在该紧急任务出现的半小时内可以重复挑战，而且VH难度下每完成一次所得经验过万，因此大部分玩家都选择最有效率的打发——用RA脆化手腕的红点后集体攻击，而不会去攻击可破坏的指头。

黑暗佛・艾尔达 ダークファルス・エルダー



主要出没地	紧急任务"深远なる暗の眷属【巨躯】"
弱点部位	胸口的核心，头部的红点，手腕，掌心
弱点属性	本体：无　弱点部位：电・光
有效异常状态	ショック（感电），ジエルン（弱攻弹）
可破坏部位	形态I：手腕×6 形态II：手腕×8
对应稀有种	无

攻击方式

能量弹：一只手移向身体侧后方蓄力，然后推出一团暗黑能量球，手掌带击飞效果，射击系武器翻滚无敌时间较短比较难回避，其他职业在被打到前一瞬间回避即可。

推手：缩回身体一侧的手臂，锁定玩家的方位后用力向前推出，直线上可以贯穿整个甲板所以侧向回避较好，在形态II下会追加一组（每边一只）无法破坏的手进行攻击，杀伤范围更大。

激光：最顶上的两只手掌心会配合攻击动作放出激光在地上沿直线切割。

挥手：用手来回舞动，如同打苍蝇一般，退到甲板末端就不会被攻击到。

巴掌：转动身体并用手配合扇动，威胁性很小。

砸地：双手握拳砸向面前地面，发出一道蔓延的冲击波。看准的话就很好躲避。

陨石：本体飞离甲板，在很远的距离用手抛掷陨石击向玩家，注意地上红圈躲出范围即可。

召唤手：天上不定期出现小型的ファルス・アーム砸向地面，横向躲避即可。

头部激光：形态Ⅱ追加，身体向下缩，用头部核心发出激光横扫甲板，甲板4个角落都是死角可以轻松躲避。
砸地：形态Ⅱ追加，抬起半边身子然后用一侧的手猛击甲板前端，躲后面就OK。
黑洞：在甲板正中间放置一个黑洞，将所有玩家吸向黑洞，并抬起身体用屁股砸向黑洞中央。伤害极高，几乎可以说是秒杀除HU外一切职业（不刻意堆血的情况下），应对方法是在黑洞出现时便背对黑洞按住摇杆开跑。或是在屁股撞击下来的瞬间利用回避无敌时间躲闪。

要点 完成“紧急任务[迫る漆黒の腕]”后，且该任务出现半小时后才开放的后续紧急任务“深远なる暗の眷属【巨躯】”下出现的BOSS，为12人讨伐BOSS类任务。俗称大佛，据说破坏它所有手腕（最下方两只除外）会提高物品掉落率，所以尽量拆完比较好。形态Ⅰ受到50%HP的伤害或是破掉4只手以后便会进入形态Ⅱ（手全部复生并且捂住胸口的手腕松开参战），要想破坏手只有在其攻击时伸长的情况下对手腕的红色弱点部分进行攻击才能破坏。直接攻击掌心或在其未露出弱点时是无法破坏的。

当其进入感电状态的时候，所有手腕都会倒在甲板上，这是击破这几只从来不近战打人的手的惟一机会。本体的HP有限，每只手的HP都是独立的，请尽量把手全部击破以后再攻击本体。注意最下方两只手（形态Ⅰ捂住胸口，形态Ⅱ最靠近胸口的那一对，攻击时位置会发生变化交叉在中间）无法破坏。随着血量的减少。对感电的抗性也会越来越高，所以尽量在其感电的时候配合RA脆化弹的标记集体破坏指定的手。

目前进行该任务时，玩家之间普遍认可的打发是：先从左只有破坏第形态Ⅰ的几只手，当BOSS进入形态Ⅱ时，先从左到右破坏两边靠下（除最下的两只）的四只手，之后再靠FO的电法术使BOSS陷入感电状态，再依次破坏左右上方的6只手。从而达到全部部位破坏。

佛·修纳尔 ファルス・ヒューナル



主要出没地	紧急任务“渊へと迫りしもの”，主线任务
弱点部位	胸口的核心
弱点属性	本体：电・光　刀：电
有效异常状态	无
可破坏部位	武器
对应稀有种	无

攻击方式

・二连击：将拳头巨大化攻击两次，带有击飞效果，攻击有明显的准备动作，向侧面回避即可。
・追尾冲击波：向地面放射状放出数条如同蛇一般的冲击波追击玩家，分为发射1条/3条/5条，以及跟踪/不跟踪的情况，同时发射多条的话，其弹道速度也会相应变慢，但是相应的追踪性能也增加了。
・防护盾：在身边创造一个防护罩为其格挡伤害，数秒后爆裂并造成小范围伤害。
・后踢：对身后的近距离目标进行攻击，有击飞效果。
・飞踢：跟双小剑的シンフォニックドライブ很像，向后跳起浮在空中腿部蓄力发光，然后踢向玩家。踢的过程中飞行速度十分的快，回避需要把握好恰当的时机。在拔刀的前/后这个动作的蓄力时间会发生变化。
・地狱落：抓取一个目标然后跳起来向地上投掷。
・地裂：用拳头猛击地面，眩晕周围单位并放出数道沿着地面移动的黑色冲击波。冲击波沿渐开线轨迹扩散并且射程很长，有多段HIT，所以中了这招很容易在硬直中连续中弹被瞬间秒杀，回避的话向扩散开来的圆弧内部回避即可。在HP低至一定程度时，动作结束后即进入拔刀模式。
・斩击：拔刀模式时使用。向前方挥动刀进行二连击，精准度非常高，但是速度一般。
・升龙：拔刀模式时使用。将双小剑PA クイックマーチ与大剑PA ライジングエッジ组合而成的连续技，经常会与斩击衔接使用，几乎是即死技。
・剑气五连击：拔刀模式时使用。跟长枪PA スピードレイン很类似的连续放出冲击波。此时剑气攻击判定与实体剑判定不同。攻击间隙小很难找到机会反击，安心回避比较好。
・光之剑：拔刀模式时使用。与大剑PA很类似。动作比玩家放出来要快并且最后一下会发出三路冲击波，而第二段则变成360度斩击，特别需要注意。
・刀投掷：拔刀模式结束时使用。将刀转换成光束并投出，如同回旋镖一样在空中浮游飞行，虽然伤害不高但是会打断玩家的行动，非常讨厌。

要点 大佛巨躯的人型态，随机出现在各个地图的探索中。在劫持事件时，他会与你们队友的克隆人一起出现，造成很大的麻烦。与其交战时切记不要太过侧重于输出而无视回避。同等级时他可以轻易地秒杀玩家。

他会向玩家释放一定时间内减少最大生命值的异常状态，可以净化解除。拔刀模式下这家伙十分的危险，在拔刀模式下把刀击破了的话就会强制转回拳头模式。光属性的攻击可以对刀身造成巨大的伤害，RA用脆化弹标记刀身配合队友可以快速摧毁。而模式转换之间的空隙很大，可以充分输出。脆化弹+法术的追踪攻击可以在很安全的距离下干掉修纳尔。

暗黑龟 ゼッシュレイダ



主要出没地	遗迹
弱点部位	头部，被打翻之后的胸部核心
弱点属性	电・光
有效异常状态	无
可破坏部位	双手腕，双腿，背部炮口×4
对应稀有种	リグシュレイダ

攻击方式

・左右挥拳：站立时突然停顿，两只手分别抬起并轮流向面前戳刺一次，攻击有明显的准备动作，侧向回避即可。
・动力冲刺：主动趴在地上，然后身上的喷射口喷出火焰，向随机方向进行数段连续的冲撞攻击，此时背部的炮口有可能同时发射随机掉落的能量弹。回避方法很简单，在它冲向你时向后闪避即可。
・能量箭：站立时突然转身背对玩家，从身上的炮口发射若干枚箭形态的跟踪弹攻击玩家，速度快射程远威力不俗，兼有不错的跟踪性能使其成为乌龟的杀招之一，回避方法是在命中前短时间连续回避/高速变动位置，跟对付变形金刚/结晶龙的导弹一个办法。
・大回旋：趴倒在地开始旋转的同时做不规则圆周运动，并且背部炮口同时喷射能量弹。保持移动就可以轻松回避。
・践踏：抬起一边的脚约0.8秒后用力蹬踏地面，对站在附近小范围地面的单位造成眩晕效果，中了以后很容易被连续技秒杀，回避方法很简单，向后闪避拉开距离或者在踩到地面前看准时机跳起来。

要点 场景任务遗迹探索的大BOSS级怪物，注意其除了头部跟躯体之外的位置是无法锁定的，因此远程系职业在部位破坏时稍微有些棘手，要集中攻击弱点只能靠TPS视角手动瞄准。最麻烦是背后的4门炮很难破坏（虽然破坏以后依然可以用来发射），比较好的方法是在其被打翻时近身输出破坏。其手部及腿部部位破坏后均会陷入一段时间的硬直。在有脆化弹的情况下利用得当可以使其连续硬直。

暗黑熊 ウォルガーダ



主要出没地	遗迹
弱点部位	头部
弱点属性	电・光
有效异常状态	ショック（感电），パニック（混乱）
可破坏部位	无
对应稀有种	アロナガーダ

攻击方式

・左右挥拳：近距离挥拳，攻击有明显的准备动作，很好回避，暴怒时会演变为2～3连击。
・擒抱+投摔：近距离抓住玩家后进行投摔，投摔伤害超高，若等级与玩家相近的情况下，一般会即死。擒抱双手会张开，近战玩家要立即回避离开，若不幸被抓住，就要立即摆动摇杆尽量挣脱。
・转身横扫：玩家背对或侧对的时候，有可能背手横扫，属于熊系（猴子系）共同动作。
・推手：最有特色的攻击，身子前倾并抖动，然后向目标玩家直线突进并连续释放推手，单次威力不高但是不会击飞玩家，因此位置不好时很容易被打成硬直后吃下多段攻击秒杀，暴怒时推手动作和前进速度都会加快。
・飞扑：看着玩家然后合并双手双腿蹬地，在空中滑翔着向玩家撞过来。距离十分的远，整个飞行动作中判定只有一段，但到其起身之前一直都会有撞击判定，可以看准时机在撞上之前格挡或闪避，威力大，暴怒后飞扑倒地时起身速度显著加快，蓄力准备动作加快。
・践踏：抬起一边的脚约0.8秒后用力蹬踏地面，对站在附近小范围的单位造成眩晕效果，中了以后很容易被连续技秒杀，回避方法很简单，向后闪避拉开距离或者干脆看准时机跳起来。

要点 ARKS任务“ウォルガーダ歼灭”的中BOSS级怪物，注意其弱点位置是无法锁定的，大部分时间主要是攻击肚子，要集中攻击弱点只能靠手动上前，或者远距离职业开TPS视角瞄准攻击。

最麻烦是愤怒后的连续飞扑，飞扑时即便是其落地减速滑行时依然有攻击判定，这点需要注意。另外4人挑战时ウォルガ-ダ歼灭任务时最多会出现3只（先同时出现两只，击倒其中一只后出现第3只）。且其飞扑有效范围极大，最好找人先吸引一只的火力其他人集火另一只。

探索区域3的传送门时会出现3只+大批杂兵（先同时出现两只，击倒其中一只后出现第三只）。因此组队时最好先集中火力干掉一只。

注：近战系的一些附带昏眩效果的PA（如拳套，大剑）可以将其击晕一段时间，打断其绞杀动作并救下队友。可以合理利用来对其进行输出。

沙漠甲虫 ゼッシュレイダ



主要出没地	沙漠
弱点部位	红色的腹部，双镰之间的头部
弱点属性	火・光
有效异常状态	バーン（燃烧），パニック（混乱）
可破坏部位	无
对应稀有种	ログベルト

攻击方式

・左右挥镰：近距离转动身体用头扫动并击飞玩家，发动前身体会转动，一般用于攻击身后的目标。

・潜地：抬起身子然后将大半躯干潜入地面，只留双镰跟头部在地面上，然后向目标玩家直线突进并撞飞沿路玩家，因为前进过程中不会转向所以侧着走就可以了。

・流沙：抬起身子进入潜地状态，与潜地不同的是连头部也几乎完全埋进地面只留双镰跟脸部，然后对对以其为圆心的大范围地面施加吸力，持续约8秒，当有中立怪或玩家被吸至双镰之中时便会跃起夹住目标，进行一段长时间的绞杀。伤害判定为动作做完以后的一瞬间出现，并且伤害超高，对非打击系职业几乎都是秒杀。回避方法为按住收起武器按住方向键向远离它的方向跑以对抗吸力（武器为展开状态时移动速度减半，无法对抗吸力）。

・潜地撞击：在其消失于地面的时候，过一段时间便会发出呼啸声从玩家身下地面一跃而出攻击玩家然后缩回地下。偶尔会在攻击落空后保持冲天姿势硬直。回避方法是在听到声音的时候保持跑动即可。

要点 场景任务——沙漠探索的BOSS。中BOSS级怪物，出现时会携带大量グワナ-ダ・ビット（触手），动作硬直很大但是会经常性地进入潜地状态不便攻击，触手会甩动攻击玩家，或者是从地面下钻出并抓住玩家（可以连打方向键摆脱），当触手全灭的情况下，它会发出惨叫浮出地面并露出腹部的弱点，比较有效的攻击方法就是在运动战中扫灭触手然后在硬直时集火腹部，或者让RA用脆化弹标记头部然后集中火力。值得一提的是触手每过一段时间都会重生，但是在发动流沙时它会将自己的触手全部吸向中央，此时用群体攻击的PA即可轻松做到一瞬间全灭触手，风系的ザン对付触手如同割草一样非常好用。当4人同时进入沙漠

黑暗甲虫 ダーク・ラグネ



主要出没地	各地图
弱点部位	背上的红点
弱点属性	火・光
有效异常状态	无
可破坏部位	四足（每只脚可以破坏2次）
对应稀有种	ダ-ク・ラグアニ

攻击方式

・黑暗血刃：后足左右迈开站定，挥动双爪向前方扇形范围随机放出四轮沿水平方向飞行的血刃，跳起来或者躲到障碍物后都可以轻易回避。躲在他前腿外侧便不会被攻击到。

・黑暗雷阵：仰天长叫后双爪抬起，随后附近大范围的地面上出现血红色的雷球，1.5秒后出现落雷攻击玩家。落雷伤害范围较小，跑动即可轻松躲开，但是多人协作时可能由于跑位重复造成被雷包围的情况。需要注意的是其身体下方不会出现落雷。

・前爪绞杀：近距离用两只前爪交叉一次，攻击面前的玩家，准备动作是双手上扬，后退或者冲进他身下都可以轻松回避。

・后腿横扫：玩家站在其身后的时候，甲虫可能用一只后腿横扫一下，基本没有准备动作所有回避比较看反应速度，向后或者向腿外侧闪避即可。

・放电：用来对付龟缩在其身下的玩家，仰天长叫一声以后，身上带有电光的同时左右扭动身子压向地面。伤害略高且带击飞效果，退出其身体下方就基本不会中招。

・泰山压顶：当地形不好或者仇恨目标离其较远时，甲虫会双腿使劲蹬地跳起滞空约4秒钟，落地时对其身体下方的单位造成伤害并带有眩晕效果。因为它跳得实在是太高了所以很好躲，需要注意的是，这招分为压人跟拉开距离两种用法。拉开距离时很大概率会转向玩家施展一轮黑暗血刃；而在压人的情况下头部会朝向目标，观察一下轨迹然后跑出其身下即可。

要点 作为黑暗种会随机出现在各种地图。大BOSS级怪物，特点就是皮厚肉糙，弱点在较高的背部使得非远程职业几乎无法攻击到。四只脚的装甲可以破坏，视觉特效为铠甲裂开并出现血色电流→铠甲崩散，在铠甲崩掉的时候甲虫会失足倒下并眩晕一段时间（约10秒），建议集中火力轮流破掉四只脚并利用眩晕时间集中火力对背上的要害输出伤害，有RA的脆化弹协助的话会变得非常好打。FO/TE可以直接锁定背部要害用法术直接攻击。

走破任务篇

走破任务是游戏中难度比较高的一个任务模式，玩家需要在一定时间内完成整个地图的攻略，才能够获得好评价，此外游戏中的NPC（クロト）提供了各走破任务的相关委托，完成这些委托均可以获得丰厚的MST以及经验。这部分会为大家介绍游戏中各走破任务场景的详细攻略，攻略描述中的英文+字母，代表当前地图的坐标，玩家只要调出游戏中的详细地图，就可以逐一对照其方位了。

走破演习：ナベリウス



地图1：森林部分

流程 任务一开始从E6出发，E5山坡上有两个开关（延时）可以开启D5和F5的激光屏障，D5和F5里面也各有一个开关，全部开启后，通往E4的道路打开。此处会刷新アギニス（鸟）/ザウ-ダン（红猴子）/ガルフ（小狼）/ウ-ダン（黄猴子）各6只需要全部击杀，一种怪全灭即可开启对应的传送门，传送后进入环形区域，具体对应怪物关系为北边a门アギニス；东边b门ザウ-ダン；南边c门ガルフ；西边d门ウ-ダン，每个区域会依次刷新3批怪，全清完后可以开启顺时针通往下一区域的路，在4个区域都清理完毕以后，身边高地上的传送门开启，进入后到达C3。

此时有两种做法

1：选择一路杀掉E3至E2的所有怪物。

2：打破第一块拦路的岩石（D1）后进入E3的传送门W3，返回E4地区，东西两侧的传送门d与b变成传送至D4与F4地区。D4与F4各有一大片显眼的草丛，割掉草以后地面会出现隐藏开关，两个都开启后通往E1的激光屏障开启，从W1与W2传送返回C3。

这两种方法都可以解除E2至E1处的屏障，打倒E1的石熊后即可前往下一张地图。

要点

1.鸟会乱飞，打击系不能很好地迅速击杀，E4建议按职业特性分配负责的区域。

2.火力不足的情况下最好让输出较弱的玩家最早进E4传送开始清怪。

地图2：冻土部分



后清理掉**ガルフル**×2，**ファンガルフル**×2，开启A5处雪堆里隐藏的开关S3（**见图1-2**），此时若C5敌人全灭则A5出现传送门w1，进入后到达A4，按顺序消灭**イエ-デ**×4，**ガロンゴ**×1后开启开关S4，然后前往B3与其他路线玩家合流。

右路：沿着路线C5→D5→D3前进，路上怪可以无视。消灭D3出现的**イエ-デ**（两批）后开启箱子后面的开关S5，当C5敌人全灭时D3出现传送门传送至C3，打倒此处的**マルモス**×2，**ガロンゴ**×1后开启开关S6去B3与队友合流。

冻土部分分为三条路线：C5→A5（左路）/C5→C4（中央路线）/C5→D3（右路），人数足够的话最好分三路推进。

流程 **中央路线**：有5个踏板开关踩下可以开启对应颜色激光屏障（开启后一定时间会自动关闭，可再次开启），具体对应关系参考地图，随后歼灭C5上按顺序出现的**イエ-デ**×2，**マルモス**×2，**ナヴ・ラッピ-**×6。此时A5出现传送门w1，D3处会出现传送门w2，之后消灭D4出现的数只狼+**ガロンゴ**×1，开启墙壁凹陷处的开关S1，前往B3合流。

左路：从C5向B5前进，杀掉4只狼后开启B5处雪堆里隐藏的开关S2（**见图1-1**），到达A5

当所有开关（S1～S6）全部开启后，B3→A3的跳跃装置j2激活，沿着B3→A3→A1的路线前进可以看到传送门w3，传送后到达BOSS房门口。


1-1
1-2

地图3：BOSS战

一片开阔的地带，敌人有**スノウパンサ-**×1，**ガルフル**×N，消灭BOSS雄雪豹后任务完成。

要点

1.左路两个开关隐藏在雪堆里 不易发现。
2.C5的所有敌人全灭时，w1和w2才会出现。
3.当人数不足的时候。右边路线可以在开启开关S5后直接通过跳跃装置返回中央路线，C3的开关S6可以等到B3合流时再去开启。
4.B4至B3的敌人可以无视，杀了的话可以开启跳跃装置j1，通过j1可以跳进A4开启S5，如果左路没有从A5传送到A4，可以此时再进去开启开关。

走破演习：リリーパ

沙漠部分的特点是：存在攻击后开启的开关（后文称打击开关，基本控制紫色屏障及警报系统），以及连打开关（需要连打E开启的开关，按住E键缓慢开启，高速连打E键可以加速，控制黄色开关的屏障），大部分蓝色开关带有保护罩需要消灭附近敌人后方可开启。

地图1：沙漠



流程 进门上楼梯来到E5，杀死所有敌人后东西两侧红色屏障解除，东边F5靠墙处有一个打击开关（**见图2-1**），可远距离开启，进入则会被强制战斗，此处派一名远程射击/法击系职业去开启，其他人下楼梯沿着E5→E4前进，待F5开关开启后E4至E5间紫色屏障消失，E4有一个连打开关，一个机器人工厂以及被黄色屏障包围的开关，开关开启黄色屏障，其他人攻击机器工厂并消灭怪物，开启开关后左走前进到D4，这里会刷新**スパルガン**+**スパルダン**A一共7只，击破后C4至D4间红色屏障解除，C4又是机械工厂+连打开关+被双重保护的开关，处理方法与E4一样，附近的另外两个柱子上有隐蔽的开关需要开启（**见图2-2**），与F5一样走近了会被隔离，所以让远程系职业负责最好；接下来沿C5→B5→C3→C2的路线前进，C5楼梯转角处走近会刷新**スパルダン**A×4，一边靠近一边引爆油桶可以直接秒杀，上楼梯以后左边油桶处刷新**スパルダン**A若干只，击杀后，沿着C5→B5→B3→C3→C2→D2的顺序开启开关前进，B4处有大量敌人，可以引爆油桶秒杀（开关在C4处），在B4左边楼梯侧面有一处隐蔽的打击开关（**见图2-3**），别忘了开启，B3转角会刷新**ギルナス**×1，C3，C2处均是机器人工厂+双开关的组合，处理方法跟之前的一样。往东前进来到D2环形地区，这里有许多机械种敌人和炸药桶，如果在B4开启了开关的话，这里可以引爆炸药瞬间消灭大多数敌人。全灭敌人后向E2走，按照顺序击破E2刷新的**スパルダン**A×4→F3的**スパルダン**A×4→F2，E3的**シグノガン**×4→F2，E3的**シグノガン**×1+**スパルダン**A×2+**スパルガン**×1→中央刷新的**ギルナス**×2，之后F1至F2间的红屏障解除，向北前进进入地图2。

要点

1.机械工厂的HP是隐藏的，可以击破，大剑的オ-バ-エ-ド，法系用火法术，双头用デッドリ-ア-チャ-，大炮的ロデオドライブ都很好用。
2.有圆形保护壳的开关判定附近一定范围没有敌人的情况就会开启，可以把机械工厂里的怪用电圈吸出来后秒杀，随后即可开启。
3.双枪乱射，风系，单体光，双头的デッドリ-ア-チャ-可以快速打开打击开关。
4.地图中多处存在被紫色屏障包围的炸药桶，引爆后可以迅速地清理敌人。
5.走入一些看似近路的地区会被隔离并且刷怪，很浪费时间。绿色透明罩子是机器人工厂，有一定HP，可以击破，不击破的话则其会持续制造机械种一段时间才会消失，打破后会提供一些补给品。
6.D1进入以后会被隔离并出现シグノガン×2，击杀后D1最北边的建筑后面会出现一个连打开关（**见图2-4**），可以控制开启E2处大坑的所有炸药的屏障，方便远程攻击职业锁定目标，不过炸药的误爆也必须要小心。
7.最后的大坑处怪物按对角线刷新，多人进行的情况下可以提前站好位置节约时间。


2-1


2-2


2-3


2-4

地图2：地下坑道

坑道部分最好分两路行动，左右两路上各有4段警报系统以及对应的控制开关，警报被触发后会出现红色屏障封路并且刷新敌人，只有清理掉了敌人才能继续前进。每段警报的开关都存在另外一条路线上，可以选择互相开启开关推进或是利用操作回避掉警报。

左路：沿C6→C4→D4→D3的路线前进

右路：沿C6→E6→E3的路线前进

I.正常路线：



所有人一起前进到C6，击杀ガ-ディナン×1+ガ-ディン×4，然后兵分两路。

左路：向北直行，在C5墙后开启开关（见图2-L1），走到C4至C5的屏障前击杀掉两只シグノビ-ト（忍者）后屏障开启，接着往C4走，消灭掉轮流刷新的スパルダンA和スパルガン以后C4至B4之间的屏障消失，C4至D4之间的屏障消失。分一个人去开启B4转角处墙上的开关（见图2-L2），另一人去C4至C3的桥下开启开关（见图2-L3），消灭D4出现的忍者×2，消灭D3出现的ギルナス与ギルナッチ各一只，随后一人前往C3高台踩住蓝色踏板[开启D3桥下开关（见图2-L4），另一人从D3前往E3与其他人汇合。

右路：消灭掉E6处的スパルダンA×2+スパルガン×2+シグノガン×2，开启E6房间外转角处的开关（见图2-R1），开启E5处的3个开关（见图2-R1、2-R3、2-R4）无视杂兵前进至E3击杀ギルナス与ギルナッチ各一只。随后一人前往E2踩住绿色踏板。

当E2与C3踏板同时开启的时候，E3楼梯转角处出现两个隐藏踏板开关，同时开启的情况下E3楼梯上会出现跳跃装置供人跳跃至F3，F3柱子后面有一传送门可直达B1的BOSS房间门口。

要点

1.当D3与E3两处的ギルナス与ギルナッチ都消灭了的情况下，D3至E3之间桥下通道的红色屏障才会解除。

2.C3的踏板踩过后离开可以持续开启65秒，E2的踏板踩过后离开可以保持约12秒。在有效时间内E3转角处才会出现隐藏踏板，隐藏踏板可以保持开启5秒。在有人持续站在上面的时候不会超时。

3.C3、E2为一次性开关，超时后隐藏路线将无法开启。

4.激光旋转规律极其单调 稍微注意一点就可以轻松回避，从而节约下许多用来开启开关的时间。

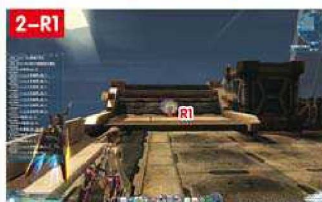
5.法术系的グランツ可以远距离打开开关，好好利用的话会使右路的开关更好开启。

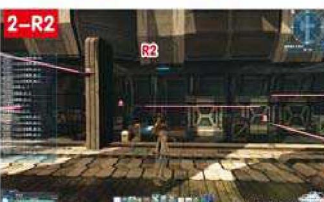


















II.全破路线：

基本流程同正常路线，不同的是需要额外开启C6，B5两处的开关（D3，E3的敌人消灭后会出现传送门供返回C6）。然后D3至D2之间的屏障会消失，所有人要通过D2至B2之间充满各种陷阱的传送带前进，最后开启A2的开关开启通往BOSS房的道路。

要点

1.B6，B4的开关可以由左路分一个人来专门负责。

2.D2至A2这一段路上的激光警报无法关闭，由于传送带的原因使得其触发率极高，建议全员一起前进以便触发警报后不会被分割在屏障外，可以快速的消灭敌人解除屏障。

3.没有出现红色屏障拦路时，代表路上的敌人可以无视。

地图3：BOSS战

强袭变形机一只，当经过一定时间后它便会召唤许多スパルザイル、シグノガン、スパルガン的杂鱼来干扰你，十分讨厌。最好是能配合RA的脆化弹快速解决它。

走破演习：アムドゥスキア

火山走破相对其他三个来说比较简单，就是一路杀怪开开关，但是对火力要求较高，推荐至少配置一个能装填脆化弹的RA和一个FO。地图中同时存在龙族和黑暗种，在击杀黑暗种后龙族会撤退，如果不杀龙族，则地图3不会出现关门事件，可以节约很多时间。

地图1：浮游大陆

流程 进门即是ダ-ガッシュ×4+カルタ-ゴ×2，击杀后向E4前进。E4会出现ミクタ×2+w×2，当第2只死亡后，会再次刷新ミクタ×2，而C4至D4屏障前也会刷新グウォンダ×2，全部击破后C4至D4红屏障消失，通过C4后可以看到一片大空地，此处有エル・ア-ダ×2，ダガン×2，ダガッチャ×2以及シル・サディニアン×3在此混战。击杀掉全部黑暗种后向B2前进。



B2有许多柱子上面两处开关被激光屏障包围，必须清理干净前方カルタ-ゴ×2+エル・ア-ダ×2才能开启。在柱子上两个开关同时开启的情况下（开关延时约25秒），B1至B2间的屏障会暂时消失（打开B1的开关则柱子上的开关永远开启）。而同时B2会出现一个跳板（见图3-1），跳跃过去后清理掉黑鱼×5，前方高台上有个跳板，跳过去到达B1开启开关然后原路返回B2，前进到C1可以看到塌陷平台前方已经出现了一个跳板。可以跳过前方的塌陷陷阱，跳跃后来到D1，出现ダガッチャ×5+ダ-ガッシュ×2+グウォンダ×2，向南前进到D2，出现ブリア-ダ×2+ダ

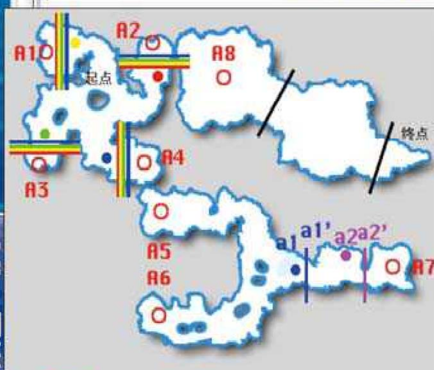
ガン×4+クラ-ダ×4，全灭后往前方再次跳跃来到F3，此处有シル・サディニアン×1大战エル・ア-ダ×2，击杀掉黑暗种后向北前进到F2，这里有最后一个塌陷陷阱，常规来说无法跳过，触发后会刷新随机种类的黑暗种若干只，清理后前走进入地图2。

3-1

要点

1.右边跑到底有一根引雷针及黑鱼若干，击破后用跳板可以去开一个机关，开启后可以多一架机枪。
2.有龙人的地方一共两处，共4只，黑暗种击杀后它们就会撤退，撤退的时候误杀是没有关系的。你不攻击龙人龙人也不会攻击你。
3.射击系职业在每次打盾男之前装填脆化弹可以大大缩减对付盾男的时间。
4.如果队伍里有人可以用双枪，可以利用塌陷陷阱无法重复触发的BUG。

地图2：火山洞窟



流程 一进门出现在B2区域，这里是一个十字形小地图，每个方向均有两只黑暗种+一只龙人，左边为ガウォンダ+エル・ア-ダ，右边为グウォンダ+エル・ア-ダ，上下均为カルタ-ゴ+エル・ア-ダ，右方和上方进入上方路线，左方和下方进入下方路线，每条路上有8个开关用于解除激光屏障，到达F5后合流，前进到G5有第一堵墙，控制它的机关需要攻击开启，隐藏在左边石头后面（见图3-2），开启后墙壁消失，继续顺路向东前进，G5-H5之间的墙开关在左手边山崖上十分醒目（见图3-3）。开启后跑到H5进入传送门，来到一个被白圈环绕的地带，可以看到伸缩龙大战沙漠甲虫，继续进入面前的传送门来到E2开阔地带，有若干龙族大战ガウォンダ+グウォンダ为主的几只黑暗种，当黑暗种全部击破后移动到F3，干掉这只与伸缩龙纠缠不清的沙漠甲虫后从H3前往下一张地图。

3-2

3-3

要点

1.十字路口处让实力较强的人去左右两边，然后打完再去上下两处帮助较慢的队友，可以节约许多时间。
2.伸缩龙大战沙漠甲虫的地方可以用风系法术ザン清理掉触手，使沙漠甲虫露出弱点迅速击杀。

地图3-火山洞窟2

流程 是一条大直道，路上有5道门，每道门是否会触发关门事件取决于你在之前流程里是否有龙族死亡，跑到最后的开阔地带进入BOSS战。这里有感染程度随机的火龙×1+各种龙族与黑暗种杂兵，龙族与黑暗种基本是处于混战状态可以无视，直接击杀火山龙后任务完成。

要点

1.推荐RA进入地图3就提前装填好脆化弹，在跑到BOSS处时差不多冷却完毕，可以在射击完毕后再次装填，能更为迅速地击杀火山龙。

走破演习：ナベリウスII

森林2相对其他走破任务来说没有任何复杂的机关或是分歧路线，更像是一个BOSS RUSH模式，所以玩家的装备及实力直接决定了在这个任务中所消耗的时间。



地图1：森林

流程 一开始所有人都出现在一个十字型地图的中央，四个方向的路口被红色屏障封锁，周围会先后刷新 ウ-ダン×6+ガルフ×6，アギニス×2，ザウ-ダン×6、フォンガルフ×6，ガロンゴ×4。全部清理干净后通往四个方向的道路开放，每条路尽头有个机关，每边最多只能去一个人，当全员开启机关后，进入下一张地图，西边对应的BOSS为石熊，北方的BOSS为猛犸巨象，东边的是暗黑熊，南边则是沙漠甲虫，请根据职业特点及喜好进行分配。

地图2：森林区域A-2/B-2/C-2/D-2

流程 **石熊：**森林探索BOSS，最简单的一个，推荐近战系解决。
沙漠甲虫：沙漠探索BOSS，将其触手全破后会翻起肚皮露出弱点。
猛犸巨象：要害在背上所以近战系相对不好攻击，不过FI可以用双小剑飞上去输出，而远程系则可以轻松破掉头部装甲后干掉它，FO用落雷在锁定身体的情况下更是可以直接攻击到背上要害。
暗黑熊：遗迹小BOSS，经过版本更新削弱后已经相对比较好对付了，其要害在双眼，射击系用脆化弹+风筝很容易就能解决，法击系锁定身体一顿落雷/光系法术即可。

地图3：冻土

流程 击破BOSS后进入区域3合流，如果还有队友正在跟BOSS战斗或者是死亡了，可以跑去对应路口帮忙。石熊在A2，大象在A3，沙漠甲虫在C2，暗黑熊在C3（较强的两个BOSS路口在最下面），一路向北走，路上会遇到三波由ガルフル，ファンガルフル，マルモス×4，イエ-デ×6构成的杂兵群。全部消灭以后东西路口开放，每边最多只能去两个人，踩住开关开启通路，西边是ファングバンサ-×1+ガルフル×6，东边是ファングバンシ-×1+キングイエ-デ（雪人王）×2，推荐火力较强的去东边迅速解决利齿雌豹后支援西边。

地图4-冻土A-4/B-4

流程 **A-4：**利齿雄豹+小狼×6的组合，地形略有倾斜，再加上狼的超高机动性，可能导致近战系无法正常瞄准部位输出。如果有脆化弹的话可以先将其四足破坏。
B-4：利齿雌豹+雪人王×2的组合，相对来说雪人王的翻滚和投掷雪球比利齿雌豹更加烦人，最好是先解决掉雪人再集中火力打掉利齿雌豹。

此处如果对火力有自信，则可以随意分配。或者可以让射击系装填脆化弹配合一名输出较高的玩家去B-4，直接瞄准头部脆化速杀利齿雌豹，杀完以后穿过区域5进入另一个路口回4-A帮助击杀利齿雄豹，会相对比较容易一些。

地图5-遗迹

流程 这里是个倒T字型地带，下面会依次刷新 ダガン×6+クラ-ダ×6+エル・ア-ダ×2→ダガッチャ×6+ダ-ガッシュ×4→サイクロネ-ダ×2（流星锤独眼巨人）→ディカ-ダ×6+プレディカ-ダ×6（镰刀兵）→ブリア-ダ×2，全部清理完毕后往北走，所有踏板按人数一人踩一个即可开启通往下一区域的道路。

地图6-BOSS战

流程 向前跑可以看到一大片开阔地带，アギニス×4+ガロンゴ×4在与BOSS黑暗甲虫（侵蚀种）混战，全灭此处敌人则任务完成。

奖杯攻略

奖杯综述

目前本作只提供了21个铜杯供玩家挑战，虽然说是铜杯，但不少拿起来都非常麻烦，尤其对于刚从PSV版开始的玩家，如果单纯为了拿这些免费游戏的奖杯而玩这游戏的话，你将要付出数百小时的代价。而对于从PC版过来的老玩家，只有有一定的等级基础，且又有玩故事模式的玩家，拿这些奖杯才轻松一点。另外一些怪物击杀奖杯，即使之前玩家的账号已经有击杀记录，同样需要重新挑战，不过无非是打多一次BOSS而已。另外我们有理由相信，随着今后《PSO2》的资料更新，这游戏会同步提供更多的奖杯。（希望不是铜杯……）

奖杯收集推荐步骤

1.所有职业都30级，但要有一个高等级职业作为“大号”。

2.升级过程中不要忘记做记事本任务，以开通故事模式。

3.在故事模式期间可以完成不少BOSS奖杯。

奖杯总数	21	铜	21	银	0	金	0	白金	0

项目	内容
完美难度	3/10
完美所需时间	已有全职业30级，且完成故事模式第8张后的玩家，10小时左右，新账号需数百小时。
在线或联机奖杯	全部均为在线奖杯
最少通关次数	–
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

终わりなき冒险を、今ふたたび（铜杯）

取得条件：多人游戏下完成任务

奖杯要点：和其他玩家一起下任务就好了。

PSE BURST（铜杯）

取得条件：触发PSE BURST

奖杯要点：游戏过程中必然会遇上PSEB，不会有人脸黑到连PSEB都遇不上的……

また来たまえ（铜杯）

取得条件：完成一次物品强化+10

奖杯要点：找商店区1楼的强化店强化武器或者防具即可，如果想早完成+10，就拿稀有度低的武器去强化，不过相信一般不会有人如此浪费强化石，建议最少也选择红色武器（“赤いのXXX”系列武器）去强+10。

あなたに决めました（铜杯）

取得条件：发动一次光子爆发

奖杯要点：获得玛古且培育到Lv30，就可以学得光子爆发，在战场上用一次即可。

英雄はひとりじゃない（铜杯）

取得条件：第一次进入公会房间

超！エキサイティン！！（铜杯）

取得条件：在飞镖机（トリック・ダ–ツ）中获得高分数。

奖杯要点：比较“无厘头”的一个奖杯，玩家需要在我的房间（マイル–ム）或者其他玩家的房间使用家具飞镖机（トリック・ダ–ツ），使用时角色就会在那里丢飞镖，飞镖分数达到60点就可以解锁该奖杯。飞镖的分数为完全随机，也就是说得看玩家人品，达不到60分就只能一直丢了。另外飞镖机可以通过FUN抽奖和交易所购买，交易所目前市价约2000MST左右。

炼狱の霸者ヴォル・ドラゴン（铜杯）

取得条件：击杀火山龙（ヴォル・ドラゴン）

苍空の支配者クォ–ツ・ドラゴン（铜杯）

取得条件：击杀结晶龙（クォ–ツ・ドラゴン）

密林の暗杀者ファングバンサ–（铜杯）

取得条件：击杀利齿雄豹（ファングバンサ–）

超弩级战舰ビッグヴァ–ダ–（铜杯）

取得条件：击杀巨型战舰（ビッグヴァ–ダ–）

深渊の捕食者ダ–ク・ラグネ（铜杯）

取得条件：击杀黑暗甲虫（ダ–ク・ラグネ）

漆黑の导き手ファルス・ヒュ–ナル（铜杯）

取得条件：击杀佛・修纳尔（ファルス・ヒュ–ナル）

狂食の暴君クロ–ム・ドラゴン（铜杯）

取得条件：击杀合金龙（クロ–ム・ドラゴン）

奖杯要点：以上奖杯全部均需要在独立区域中击杀BOSS才能解除，多人区域乱入的BOSS，12人紧急任务的BOSS全部不算数，因此存在一些任务限制。这里列举一下这些BOSS的一些可以拿奖杯的任务，不惟一。

BOSS	任务名	任务类型
火山龙	火山洞窟探索	フリ–クエスト
结晶龙	浮游大陆探索	フリ–クエスト
利齿雄豹	ファングバンサ–讨伐	紧急クエスト
巨型战舰	地下坑道探索	フリ–クエスト
黑暗甲虫	走破演习：ナベリウスⅡ	タイムアタッククエスト
佛・修纳尔	8章：终わりの始まり	スト–リ–クエスト
合金龙	9章：最初の决别	スト–リ–クエスト

「屈强なる勇士」への转身（铜杯）

取得条件：转职至Lv30的HU

「爆炎を操りし射手」への转身（铜杯）

取得条件：转职至Lv30的RA

「万物の创造者」への转身（铜杯）

取得条件：转职至Lv30的FO

「零距离の破碎者」への转身（铜杯）

取得条件：转职至Lv30的FI

「流星を缠いし铳士」への转身（铜杯）

取得条件：转职至Lv30的GU

「领域を支配せし者」への转身（铜杯）

取得条件：转职至Lv30的TE

奖杯要点：以上一系列为职业相关奖杯，简单来说，只要所有职业都达到30级即可。这里向开始玩的玩家介绍一下后期小号应如何快速练级：先主升一个职业到40级以上，作为“大号”。然后将大号完成的任务转由其他低等级职业去交，让这些“小号”无需战斗直接获得经验，“养”到Lv30即可。

明るく！激しく！鲜烈に！（铜杯）

取得条件：和ク–ナ–一同完成任务

奖杯要点：要和NPCク–ナ–一起执行任务，就需要完成剧情任务到第9章才能和他组队。没有任何捷径，玩家只能靠做记事本任务来逐一慢慢开启，十分漫长的过程。

素晴らしく运がないな、君は（铜杯）

取得条件：物品强化失败。

奖杯要点：不仅要失败，而且还要大失败，也就是要出现-2、-3这种强化失败的情况才会解锁该奖杯。不过这种事情在稀有武器强化时经常出现，这奖杯也只能当是给玩家的安慰奖了。





文 宇宙人　美编 sienna

ACT	闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明		必须记忆卡
	乱カグラ SHINOVI VERSUS -少女达の证明-		1905MB
	Marvelous AQL	2013年2月28日 日版	1～4人
零售版：6980日元 /下载版：5980日元		无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上

从3DS转移到PSV之后本作实现了飞跃般的进化，不仅战斗模式从横版改成了3D，游戏可用角色和流程长度翻了一倍，内容相当厚道。本篇攻略除了为大家带来详细的系统介绍以及白金攻略，还会针对网战模式对所有角色进行深入详尽的剖析，让喜欢对战的玩家能更了解各个角色的特性。

忍部屋设施简介

交代



更换角色，在角色选择画面中按□键可以查看角色的状态，按三角键则可以确认技表。

购买部



利用游戏中获得的金钱购买服装或者资料室数据的地方，购买部的商品种类会随着剧情的推进而增加。购买记录是所有学院共通的，因此只要买过一次，其他学院无需重复购买也能使用。

购买部中"下着おみくじ"的选项是要花钱抽奖拿内衣。内衣一共有98种，全部不能直接购买，只能通过抽奖随机获得。如果抽到已经获得的内衣会自动廉价卖掉。抽奖要用到金钱或者DLC货币，DLC货币是100日元一个，但是必定能抽出新内衣。如果用金钱的话可以选择投入金钱的额度，不过经测试，投入对新内裤出现率影响甚微，所以全程投100钱即可。

更衣室



更换角色衣服的地方，游戏的服装分制服、忍服、下着、发型和装饰5项。其中制服是开场的时穿的，忍服是忍转身之后的服装，而下着（内衣）则是命驱后的服装（二段爆衣之后胸罩会改成同花色的乳贴）。设定好一套服装之后，按Start可以将设置保存下来，以后即使是网战中也能方便地将这些服装切换出来了。另外，设定了服装之后，该角色就算作为BOSS出场也会穿着该服装。

本作可同时装备饰品的数量增加到5个（有4个要在购买部花钱解锁），装饰品按头、颜、体、腕、脚这些部位分类，玩家也可以随意设定饰品的大小和坐标位置，因此DIY的自由度相当高。

更衣室中点□键能查看进入自由观看的模式，玩家可以利用触摸屏以及陀螺仪对妹子进行各种骚扰，而且还有特殊奖杯……

资料室

资料室主要是保留剧情的CG画像、动画、音乐、角色语音，以及记录战绩。其中，画像、动画、音乐要在购买部买了之后才能确认，而角色语音则要求打完《百华缭乱记》才会出现对应角色的语音。战绩页面则记录了玩家的各种数据，比如累计经验值、累计击破数、最大连击数等，刷相关奖杯的时候可以在这里确认离目标还有多远。

任务



新说少女忍法帖：本作的主线故事，每个势力有5个章节，每章4~5个任务左右。每个任务第一次挑战时有使用角色的限制，之后可用其他角色重复挑战，评价是每个角色独立分开的。选择任务界面按L/R可以快速切换出战角色。按→键可以切换到高难度。

百华缭乱记：以角色为中心的短篇外传故事。每人都有5个固定任务，可重复挑战但不能换人。完成一个任务后会自动进入下一个任务，如果想返回忍部屋可以打开Start菜单放弃任务。每个角色的故事完成后能解锁对应奖杯，购买部也会增加新商品。

训练所：教学模式，有“基础训练”和“自由训练”三个选项，刚接触游戏的玩家可以先完成“基础训练”熟悉游戏的操作。完成全部教学后能获得奖杯。

战斗系统

基本操作



按键	效果
○键	短冲刺
○键长按	奔跑
×键	跳跃（可进行二段跳）、受身
□键	轻攻击

按键	效果
△键	重攻击
L键	忍转身
R键	视角复位&防御，攻击命中瞬间可防反
左摇杆	角色移动
右摇杆	控制视角
方向键↑	挑衅
方向键↓	强制脱离（爆霸）
方向键←/→	左右调整视角
触摸屏	锁定敌人（非大众脸优先锁定）
背触	调整视角（需要到菜单中预设）
Start键	打开主菜单
Select键	查看当前角色技表

忍转身



系列经典系统之一，当玩家蓄满1格忍法槽之后按下L键就能发动。这时角色就会换上自己的战斗服，并且出现华丽的变身特写。变身后属性会变成阳属性，并且获得相应属性效果加成。连段招式也会发生变化，同时HP全部回复，因此一些杂兵较多的战役中可以利用这个手段进行紧急回复。

命驱

角色主动脱光衣服，为了最大幅度提升攻击力而舍弃防御力的模式。发动方法是在制服状态下长按R键并且触摸屏幕中央，画面就会出现角色胸部的特写，按照提示用两根手指划屏幕，做出一个撕开衣服的动作（网战中省略了撕衣服的步骤）。本作的命驱不再限定开场的时候发动，发动后能获得阴属性或阴乱属性的效果加持，并且战斗中能积蓄阴属性值。命驱状态也有一套独立于忍转身和制服状态的技表。部分角色可能出现一些特别强力的招式，因此能使出截然不同的打法。

命驱跟忍转身是互相对立的状态，一旦忍转身就不能发动命驱，反过来也一样。忍转身状态就算被人扒光了也不会变成命驱。最后还要注意，命驱不会像忍转身那样回复HP。

阴阳变华

系列特色系统之一，根据角色衣服的状态来决定发动的属性。制服状态是闪属性，忍转身后是阳属性，命驱后是阴属性。每一个属性都有6个等级，每提升一级就能获得对应的能力强化效果。跟段位不一样，属性等级是要求玩家在该状态下杀敌才能提升的。比如想提升阴属性等级就要再命驱状态下锻炼。任意一种属性升满了之后就会达到“×乱”状态。

闪/闪乱

Lv 0（0%）：无效果

Lv 1（20%）：短冲刺无敌时间延长，追加攻击判定。

Lv 2（40%）：防反判定时间延长。

Lv 3（60%）：获得的经验值、金钱量增加。

Lv 4（80%）：防御强化，不容易被破防。

Lv 5（闪乱）：飞翔乱舞能无限循环，攻击力、防御力提升到1.5倍。

阳/阳乱

Lv 0：攻击力、防御力增加到1.5倍。

Lv 1：短冲刺无敌时间延长，追加攻击判定，同时飞翔乱舞循环次数增加到5次。

Lv 2：体力自动回复。

Lv 3：忍法槽能自动回复。

Lv 4：攻击命中后，忍法槽增加量提升。

Lv 5（阳乱）：受到攻击之后不容易出现后仰硬直，并且攻击力、防御力增加到2倍。

阴/阴乱

Lv 0（0%）：攻击力增加到三倍，防御力下降到一半。

Lv 1（20%）：短距离冲刺无敌时间增加并追加攻击判定，同时飞翔乱舞循环次数增加到3次。

Lv 2（40%）：连击断维持时间延长。

Lv 3（60%）：挑拨能增加忍法槽。

Lv 4（80%）：挑拨能增加体力。

Lv 5（阴乱）：发动强制脱离时消耗的体力降低，攻击力为增加到5倍，防御力下降到1/5。

实用技巧

冲刺取消（DCD）

大部分角色的攻击硬直可以用短冲刺取消的，短冲刺结束后也有不同程度的硬直。而斑鸠、日影、丛、忌梦4人连短冲刺硬直都可以这样取消。连按○键的时候她们会使出连续无缝的冲刺。这就是所谓的“DCD”（Dash Cancel Dash）。Ver1.01更新之后，短冲刺的无敌时间消失，但DCD依然有很高实用价值。

强制脱离

强制脱离的作用类似于格斗游戏中的“霸”（下文简称为“爆霸”），能够释放冲击波将身边的所有敌人弹开，并且获得短暂的无敌时间，代价是消耗最大值10%的HP，阴乱状态消耗量降低。因为可以在受到攻击的时候发动，BOSS战或者网战中最后兼最有效的脱险手段。发动之后会处于浮空状态并出现短暂的硬直，因此混战中也有可能再次遭到反击。

不过要注意，部分招式（部分人的飞翔乱舞，特定的秘传忍法等）命中后是无法马上爆霸的，下文所说的“抗霸”就是指这种情况。

防御＆防反

防御是本作新增的动作之一，防御方向是全方位的，大部分角色的攻击以及部分秘传忍法都能防下来。敌人攻击命中一瞬间进行防御能够使出防反，防反会给对手造成硬直同时回复自身的忍法槽，一些破防的招式也能利用防反挡下来。

绿圈＆飞翔乱舞

所谓的“绿圈”攻击是指命中后能吹飞敌人，并且画面出现绿色光圈以及特殊音效提示。此时按一下○键，角色就会无视距离追上被打飞的敌人（实际上是被锁定的目标），然后用轻攻击就能施展华丽的飞翔乱舞攻击。飞翔乱舞跟空中轻攻击的动作是不一样的（这点与前作不同），招式更强调连击。阴阳变华提升到一定等级之后，飞翔乱舞的最后一击会再打飞敌人并出现绿圈，此时按○可以再追上去进行第二轮飞翔乱舞。阳属性离地后最多可以使用5次飞翔乱舞，阴属性最多3次，而闪乱属性能够无限循环。网战中如果锁定了某一名角色，但是绿圈招式打飞了其他人的话，飞翔乱舞会追着被锁定的角色攻击，因此会出现你在空中追着对方砍，而对方在地上不断逃的情况。熟练的玩家会用防反将你拍下来。

另外要注意，追击的时候○键只能按一次，多按或者按了跳跃都会导致后续攻击变成普通空中攻击。

飞翔乱舞合闪



本作新增的系统，空中飞翔乱舞衔接的时候，如果对方马上受身冲刺就会进入这个状态。这时要快速按键或者搓摇杆，让画面地下我方的槽压制对方才能获胜。飞翔乱舞合闪失败的一方会被打飞并且陷入眩晕状态，而胜方可以按○追上去继续飞翔乱舞。

秘传忍法



本作的秘传忍法一共有三种，其中秘传忍法1、2初期就能使用，绝·秘传忍法要完成了该角色所属学院主线第四章里与自己相关的任务之后才能学会。秘传忍法只能在地面发动，发动过程中有无敌时间。

秘传忍法1：L+□键发动，消耗1格忍法槽，强制破坏下装，秘传1的性能很大程度上决定了角色在网战中的实力。

秘传忍法2：L+△键发动，消耗2格忍法槽，强制破坏上装。

绝·秘传忍法：HP在20%以下（红血）时按L+○键发动，消耗5格忍法槽，强制破坏上下装，可进行第三段破坏。

服装破坏



服装破坏是系列的一大特色之一，前作的服装耐久槽被取消了，取而代之的是只要用带绿圈的招式打飞对手1~2次就能破坏，被秘传忍法打中也会强制破坏。服装破坏有三个阶段，并且分上下装破坏。整套衣服二阶段破坏之后基本上就剩下内衣了。绿圈攻击可以同时破坏上下装，但是只能破坏到第二阶段。秘传忍法1只能破坏上装，秘传忍法2只能破坏下装，但是二阶段全破坏的状态下，用秘传忍法击杀对手可以实现对应部位第三阶段破坏，单机模式下会出现圣光或者头像打码的特写。二阶段全破坏下，如果用绝·秘传忍法击杀对手还能一次性将对方扒光。

网战模式（忍道场）

对战揭示板



进行通信对战的选项，游戏支持跟朋友面联的本地通信以及通过PSN跟远处的玩家联机两种模式。之后会出现“挑战状作成”和“挑战状检索”两个选项，作用分别是创建房间和搜索房间。点进去之后都会出现一块任务版，里面可以设定比赛规则、场地、限制时间。如果是创建房间，玩家可以在这块板上附加密码以及房间说明。如果是检索房间，这块板则用来筛选符合条件的房间，筛选之后出现房间列表，因为游戏中没有大房间的概念，所以房间多的时候会比较混乱，而且也没有好友邀请选项，所以即使约上朋友一起联机也要通过这个方式搜索，还好已经开战的房间不会显示，而且详细规则输入房间规则之后检索出来的结果不会很多。

进入房间之后，玩家可以选择自己的角色，并且随意更换预设的装束。而房主可以随时编辑房间的信息以及比赛规则，角色图标右边的“本气度”是CPU的AI，由房主调节。而玩家的本气度不需要调整。此外，房主也可以将“不顺眼”的玩家赶出房间。当全部玩家准备完成之后，房主就可以开始战斗了。

基本规则

网战的玩法有抢分战、脱衣战、内裤争夺战三种，而无论哪种都有乱战和团队战的模式，网上目前是进行乱战的较多。三种对战模式都是限定4人，人数不足的时候剩下的空缺会有NPC加入，参战角

色所有能力固定，不受单机等级影响，阴阳变华全属性为80%状态，但是命驱后防御力只有20%，攻击力只提升到2倍。

战斗时画面左边会实时更新得分和排位。任意玩家获得了指定分数或者时间用完，比赛就会马上结束。网战模式中不会出现忍转身和秘传忍法的特写，但是绝·秘传忍法成功击杀对手则会出现衣服全破的特效，发动命驱也会跳过撕衣服的步骤，长按R键并两个拇指点屏幕中间即可发动。网战中被打倒的玩家会以HP全满的状态从起点位置复活，并且身上有一格忍法槽。但是发动命驱的话忍法槽会被全部清空。

抢分战：抢分战是根据玩家的行动而得分的模式，只要积极进攻并打中敌人就能得分，相反如果被打会扣分。击杀场地内的杂兵同样能得分，但相对较少。命驱状态下得分为1.2倍。成功打倒对手不仅能获得最高的回报，还能够抢夺对方一定量的分数。

脱衣战：要成功打坏对手的衣服才能得分的模式，根据衣服破坏的阶段不同，得分也会有差异。玩家不能发动命驱，打倒对手也不能得分。

内裤争夺战：这个模式下每隔一会天上就会有大量内裤飘下来并分散到场地各处，4名玩家要在限定时间内比谁最快收集到足够的数量。收集内裤的同时还可以攻击对手令他们身上的内裤掉落。如果战斗中被击败，身上全部内裤都会掉出来。



网战实用技巧

这是一个4人对战游戏

本作任何对战模式都是要求4人参战的，就算有空缺也会插入NPC。所以哪怕本作的角色平衡性较差而且设定有诸多问题，遇到自己打不过的对手，也不代表不能赢这场比赛。网战模式中杀死分数最高的人得分也是最高的。前期表现越突出的后面越容易被人围攻（当然一些新手可能不会这样做），所以最后关头逆转情况比比皆是，打不过的人可以想办法躲开他让其他人来对付，自己保留实力，然后在对方两败俱伤的时候过去捡人头就行了。

根据限时和目标分数决定战术

限时和目标分数都意味着比赛的节奏，而且对角色的实用度也会有影响。比如3分钟抢3万分这样的规则下就考验玩家短时间内的得分能力，秘传忍法1是主打，像焰、雅绯这种擅长强攻的角色就非常容易打。而5分钟抢5万分这样的规则考验生存能力和控场能力，整场下来玩家能积蓄的忍法槽比较多，所以秘传忍法2强力的角色更容易后期爆发。

熟悉冲刺和攻击硬直互取消

轻攻击和短冲刺可以互相取消硬直，DASH>攻击>DASH>攻击，如此循环（这里简称为“DAD”）。利用这个方法能让大部分没有DCD的角色做出与DCD相似的移动效果。虽然移动距离和速度远比不上原生的DCD，但因为带有攻击判定，所以这种技巧多用来进攻。

游戏中不少角色的轻攻击初段判定极强而且是带钢体的（比如雅绯、春花、葛城等），这些角色如果全程用DAD进攻完全可以用BUG形容——这也是本作平衡性差的体现之一。目前网上除了高排位的个别玩家会不断用这种赖招之外，基本上很多人都是比较安分的。如果真遇到这种玩家，我建议的做法是要么用远程拉距离打（不过命驱被削弱后效果变得不理想了），只要甩开锁定，DAD就不会有追向性。打杂兵赚忍法槽再用秘传忍法来反击也是一种有效的打法。

适当地利用杂兵赚忍法槽

除了“决战场-夜”之外所有对战场地都会有大量杂兵出现，适当地清理杂兵不仅能得分，还能适当地快速积蓄忍法槽。网战有不少人全程只打杂兵，等蓄满忍法槽之后用秘传忍法抢分（常见的有云雀、葛城）。我个人是不鼓励这样做的，但如果你看不过眼，你可以尝试去干扰她，如果打不到就看看其他人的反应，如果别人都也不愿意动手的话，那么放置她即可。毕竟打杂兵得分速度怎么都比不过打人的，只要时刻留意那个人的动向，注意躲过她的秘传忍法，成功拉开分数差距之后，对方自然会陷入不利局面。

了解哪些场地有“二回战”

跟“二回战”这个品牌合作可以说是系列特色之一了（不清楚是啥的请自行搜索），喝了之后能完全回复HP和全部忍法槽。如此逆天的道具在某些场地内还是偷偷放着那么一瓶的，所以新手们如果开场后不到十几秒就被人塞了几个秘传忍法不要觉得奇怪……他们是趁你不知道的时候偷喝了药而已。如果想公平对决，那最好还是别到下面列举的场地打。

如果被对手抢到了“二回战”该怎么办？个人建议是先搜搜场地内的其他卷轴，比如训练所、半藏的操场、体育馆等地方除了“二回战”还会放着一些卷轴的，很多人拿了“二回战”之后便不管这些了，所以我们可以去搜集一下，虽然最后获得的忍法槽不会有二回战那么多，但至少不会被拉开太大的差距。如果没有，那就建议跟喝了二回战的人保持距离，或者引他放秘传忍法，等他用完之后再进行反击。

对战场地“二回战”具体位置

训练所：小河下游的木箱中。

国立半藏学园-体育馆：舞台中央的箱子里。

国立半藏学园-校庭：教学楼入口外面的箱子中。

私立蛇女子学园-前庭：校门外森林道里有一个撑着红色伞的小亭子，外面的木箱中。

死塾月闪女学馆-1阶：中央樱花树背后的纸箱中。

死塾月闪女学馆-屋上：入口（没有红色围栏而且有两个门口的墙壁）外面的箱子里。

大蛇山-泷壶：中央最大的瀑布下方被水淹没了一半的箱子中。

大蛇山-集落：木屋之间的小路中央的箱子里。

浅草商店街-乳见世通り：公园角落外面的十字路口放了两个箱子，里面各有一瓶二回战。

雪山登山道-雪原：中央红色小桥上。



秘传忍法并非完全无敌的

秘传忍法1和2除了消耗忍法槽数量不同和动作不同之外就没有其他特别的差异了——表面上给人感觉是这样的，但实际上秘传忍法2的强度比1更高。虽然两者都有无敌时间，但对方发动秘传1的时候我们可以用秘传2将其直接打断并给予伤害。当然，绝秘传忍法也是能打断秘传1和2的。所以面对比如云雀、雪泉这些秘传2比较霸道的角色时，一定要慎重使用秘传1，因为如果没打中而自己的位移又小的话会被她们的秘传2确反。

合理爆霸

网战中为了制止对方的连击，避免受到重创是会经常爆霸的，霸会带来无敌时间，但同时会造成硬直并且掉血，所以切忌别人打完全套攻击之后再爆，这样不仅会受到不必要的伤害，还会造成硬直增加被追击的危险。另外，对战时霸并不可靠，像焔、四季的秘传1，斑鸠的飞翔乱舞等中了之后是无法马上爆霸的，因此要特别小心。

小心有钢体的攻击

游戏中有很多角色的招式是带有钢体值的，钢体值越高越难被打断，切忌用破坏力低的攻击硬碰。这里特别要强调的是雅绯和日影她们的飞翔乱舞攻击，哪怕发动秘传忍法都没办法中断她们的动作（当然HP还是能扣的），所以遇到这种情况要做的事就是马上逃，甩开她们的锁定。如果不行被砍到的话，就算爆霸也没办法将它们弹飞的。笔者比较喜欢用冻结或者麻痹来对付有钢体的角色，这也算得上是制止她们最有效的方法了吧。

给弱者送人头

击倒得分越高的人，自己得分也会越多。网战的时候经常会遇到这种情况——自己跟B玩家分别排在头两位，自己HP所剩无几了，但对方的HP还有很多，此时如果被B玩家打败的话，这个得分就会一下子被逆转或者距离会被拉开，更严重的情况是可能会让对方赢了这场比赛。因此这时可以考虑让分数垫底的玩家打败自己，更好的情况是被杂兵做掉，这样就不担心被B玩家拉大距离了。

全角色性能剖析&战术指南

注1：每个角色的都有闪、阴、阳三套技表，文中关于招式的描述采用“属性+按键+数字”的方式，比如“阳△2”表示阳属性技表中，第2个△的动作。另外，△1的动作基本上是三套技表相同的，因此前面不会注明属性。
注2：以下角色分析是以抢分战为基础进行讨论。

死塾月闪女学馆

雪泉



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	72
防御力	109

性能简评

雪泉是笔者的主力角色。相比起另外三位队长，她战斗风格显得更有个性，自然也不那么容易上手。雪泉的攻击动作优雅迅速，滴水不漏，但是扇子的攻击距离实在不堪入目，动作几乎没有位移，加上攻击力还是全角色垫底的，因此她给人不擅长近战，比其他队长要弱的印象。但其实熟悉之后有很广阔的发挥空间。另外，在冰属性的角色中雪泉的冻结率是最高的，哪怕没有能100%冻结对手的招式，但依然可以作为战术予以考虑。而且冻结、麻痹这种异常状态对于惩罚那些仗着钢体招式横行无忌的角色非常实用。

秘传忍法

1.黑冰：直线冰柱射击，弹速中等，没有射程限制，但是经过的轨迹很窄，发动时要准确地面向着敌人才能命中。有多段伤害但威力不高，实用性比较小。真要用的话建议近距离发动。

2.树冰扇：中范围旋转攻击，具有一定的引力，而且发动过程可以缓慢移动。雪泉的主力必杀技，发动次数和成功率会直接成为胜负的关键。缺点是可以被防御。

3.雪蜘蛛：冰冻龙卷风攻击，维持时间长但是发动过程不能移动，范围偏小，难以命中多个敌人。实用性较低。

常用招式&战术

雪泉的主力技能是△1以及阳△2，两招都有吹飞和高几率冻结效果，对方的钢体攻击在这两招面前可谓毫无意义——雅绯和日影的绝对钢体除外。△1是前方的冰雾，范围不大，但格斗角色冲过来的时候可以用作自卫。蓄力之后会变成前方5快冰枪散射，有射程限制，而且没有诱导，但牵制效果一流，敌人靠近后有可能命中多发，冻结率会更高。阳△2是神技，发动极快并且带绿圈，攻击距离有三个身位左右（比很大部分人的近战招式都远），锁定敌人之后有很强的方向修正，几乎只要对方在攻击范围内就能命中。打中敌人后马上用飞翔乱舞追击，因为对方有一定几率被冻结，那时候是任意宰割的。忍法槽积蓄起来也很快，哪怕雪泉是以秘传2主打的角色，平均1分钟发动一次秘传2也是能做到的。空中□是冰枪散射，空中DAD能制造冰弹幕，不过因为没有诱导，命中率低得可怜……

面对焔、雅绯等近战强力的角色时一般是采用边躲边反击的战术。稍微拉开一点距离之后可以蓄力冰枪射击进行干扰，如果蓄力时发现她们已经先一步过来了可以马上松开按键，这样她们就会被冰雾拍飞。距离有3、4个身位的时候可以用阳△2主攻，一般都能抢先一步将她们打飞，面对被冻结的对手也是如此，之后就毫不客气地用飞翔乱舞吧。秘传2有比较广的攻击范围，而且可以缓慢移动，尽量波及多个敌人，这样即使对方爆霸，也能获得不少分数。

应对策略

雪泉缺乏可以破防的招式，对死防御的人比较没辙，利用防御等她露出破绽的时候反击即可。有信心的甚至还可以用防反来积蓄忍法槽。

丛



项目	初始能力参数
体力	260
攻击力	97
防御力	73

性能简评

DCD四天王之一，与斑鸠拥有并驾齐驱的攻击力——当然防御力也是，丛的攻击范围大，但是能制造绿圈的攻击距离比较短，发动也不够快，近战比较吃亏。相反，中距离偷袭能力出色，适合配合DCD打游击战，总的来说不太容易上手。秘传忍法的实用价值很高，能够轻易波及多个敌人并且快速得分。

值得一提的是，开始战斗前读盘阶段如果长按SELECT键可以让丛摘掉面具。

秘传忍法

1.小太郎：召唤小太郎使出“Z”字型的突进攻击，被命中的对手会被卷到远处，范围成扇形，距离远而且不能防御。丛的主力必杀技。

2.影朗：召唤小太郎和影朗两头狼在前方一定范围内使出乱冲攻击，可被防御。

3.大五朗切り：乘上大五朗（大狼）挥舞菜刀突进，可调整前进方向，攻击判定有16回但是可被防御。

常用招式&战术

先说说命驱状态，丛的阴△2是跳到高空投枪攻击，范围大判定强而且安全性高，是发动飞翔乱舞的最佳招式，只可惜命驱现在太过危险，已经很少用到这招了。阳△2是两段斩击，第二下才会出绿圈，因此比其他人慢一个动作，加上距离没有第一下远，有可能落空。阳△3跟阳△2第二下动作一样，距离有点欢，导致她的吹飞能力偏低。

丛没有飞行道具，不过的中距离攻击手段比较丰富，其中△1是举枪突进，发生速度比较快，蓄力的话能够出绿圈，适合突入敌人堆进行偷袭。空中□是斜向下往前的坠落攻击，同样可以蓄力并且打出绿圈，比地面△1蓄力更安全更有效，而且受身或者二段跳之后也可以迅速反击，应该多加使用——很多人都只顾着地面△1蓄力，忽略了空中□蓄力。比较稳妥的战术是利用DCD进行积极的走位，寻找偷袭的机会，慢慢积蓄忍法槽，然后出其不意地用秘传忍法得分。丛积蓄忍法槽速度不算快，面对难以攻克的敌人时应该多用防反积蓄忍法槽。

应对策略

丛最具威胁的是秘传忍法1，范围大伤害高而且不能防御，不小心被偷袭的话就会受到重创。听到她喊“小太郎”的时候就应该马上起跳或者爆霸，比较考验玩家的反应。

夜樱



项目	初始能力参数
体力	350
攻击力	112
防御力	85

性能简评

说夜樱是一台“人肉打桩机”一点都不过分，她的攻击力是所有角色中最高的，而且全部招式能够蓄力，但因为武器是拳头，所以距离又是最短的，□系动作打击方向和位移都比较小，不蓄力的话范围很差，而且没有钢体，因此上手难度比较高。还好夜樱的运动能力优秀，短冲刺硬直小，善用冲刺取消攻击硬直能让她不至于成为靶子。△系招式范围比较大，还可以在适当时候蓄力增加伤害，不过对玩家的预判能力有一定要求。

秘传忍法

1.极乐千手拳：正面乱拳殴打攻击，攻击段数和伤害比较高，正面近距离的敌人很难逃脱，但两侧和背后没有攻击判定。发动前有很短的准备动作，建议在对方攻击的时候偷袭。

2.地狱极乐万手拳：前方巨大炮弹射击，范围比较逊色，跟紫的秘传1接近。要尽量波及到多个敌人。

3.南无阿弥打：范围超大的铁拳连环殴打，一共18拳，持续时间较长，攻击过程不能移动但是能调整方向。被波及的敌人就算不断爆霸也难以逃脱，只可惜能被防御。

常用招式&战术

夜樱是一个很强调走位以及预判的角色，发生快的招式攻击范围小，范围大的招式发生慢，所以不太适合与敌人直接冲突，保持几个身位提前出招，然后用范围大的招式打过去，这样反而更效。△1蓄力之后是大范围地面敲击，猜到敌人要走过来的时候可以提前蓄力，安全的时候也可以用来碰碰运气，最后一击命中之后能够进入飞翔乱舞。夜樱的空中△坠落之后会在地面产生大范围的冲击，效果出色。阳△2不蓄力有不错的发生速度和范围，要多加利用。此外，夜樱空中轻攻击的位移和判定比地面要好，在空中有较强的进攻能力。

应对策略

夜樱的同样是优点和缺点明显的角色，针对她攻击范围差而且缺乏远程攻击手段等缺陷，中距离施以偷袭或者远程攻击都可以对她造成威胁。如果对方从空中进攻，可以尝试用防反将她打下来。

四季



项目	初始能力参数
体力	320
攻击力	105
防御力	75

性能简评

四季使用的是一把两头有刀刃的圆形大镰，挥舞起来动作不算迅速，但是旋转镰刀的动作有很高的连击数，很多近战动作都有硬直，加上打击面比较特殊，上手有一定难度。制服状态下没有特别强力的攻击手段。忍转身或者命驱之后能发射蝙蝠，蝙蝠是追向能力超强的飞行道具（个人感觉比未来的子弹更强），不仅干扰效果出众，用作进攻也是非常强力的武器，如果说未来和柳生的飞行道具趋势是向下的，那么蝙蝠的运动趋势就是向上的。

秘传忍法

1.乘着蝙蝠群进行长距离突进，可微调突进方向，突进过程有抗霸效果。

2.从帽子中召唤出无数蝙蝠进行直线射击，没有距离限制，但是范围有限，不能调整方向，蝙蝠也没有诱导能力。

3.用蝙蝠挡住重要部位，然后变成全裸发动蝙蝠龙卷风。

常用招式&战术

△1是中距离移动斩击。锁定敌人并且蓄力之后会瞬间移动到敌人的身边偷袭，效果类似于飞鸟的遁地，同样能打出绿圈。四季的制服状态是比较弱的，因此笔者喜欢刚开场的时候就发动命驱，命驱之后普通攻击会变成直接放蝙蝠，借助它们的追向能力进行远程干扰也是一种战术。不过命驱的防御力修正后实在太低了，生存难以保障，争取发动一次秘传忍法1就足够了。归复之后就有一格现成的忍法槽，用来忍转身就正好了。忍转身之后主力技是阳△2，喷出毒雾之后连点△键能够施放4组蝙蝠，继续干扰敌人。

如果短兵相接的话还是推荐阳△2，四季攻击初段是投掷镰刀，有很出色的攻击距离，对正面冲过来的敌人有较强的迎击效果，只不过硬直时间长。阳△2的毒雾除了能打出绿圈之外，本身也有很远的攻击距离。范围也比较可观，正面的敌人很容易撞上。一般来说，格斗角色追过来时先扔镰刀，如果对方跑到侧面去了就马上冲刺取消硬直，之后再扔镰刀。如果对方没有跑到两侧去，紧接着放毒雾看对方会不会撞上，撞到的话就进入飞翔乱舞，没撞到就放蝙蝠去咬她，如此重复。忍法槽蓄满之后可以等对方攻过来的时候杀他一个措手不及。因为有抗霸的特性，命中的话有很高的回报。

应对策略

被四季拉开距离之后对方一般会放蝙蝠干扰，必须快速走动才能躲过蝙蝠的追击，当然直接挡下来是比较简单的，四季每次发射蝙蝠都有一定间隔（前两个动作都是持续时间比较长而且不能移动的招式），所以要接近四季其实非常容易。接近之后尽量避免从她的正面进攻，这样很容易被红雾打下来。多从两侧试探寻找攻击机会。另外，靠近四季之后还要小心她的秘传忍法1。虽然是突进技能但是在身边很小范围内还是有判定的。

美野里



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	79
防御力	87

性能简评

移动能力一般，空中冲刺距离比较远，滞空能力较好。武器是左手拿着的铁桶。攻击动作有比较广的角度，但是距离和攻击力比较吃亏。所以杂兵战能轻松砸飞大批敌人，但对战的时候拼不过别人的判定。上手难度比较高。

秘传忍法

1.パンパンケーキ：从天上落下巨大的汉堡包，汉堡落下和爆开各一次攻击判定。

2.おかしパ-ティ：在身体周围召唤出大量糖果的中范围攻击。

3.ストロベリ-レインボ-スライド：做出一个巨大蛋糕车轮，滚动车轮进行攻击。可手动调整前进方向。

常用招式&战术

△1是把糖果扔进铁桶中的动作，之后再按一次△键才会将桶里的糖果泼出去攻击敌人——相当于每次攻击前都要上弹一次。铁桶放进糖果之后会发出红光，这个状态下，不断攻击敌人（不论形式）就能令桶里的糖果发生变化，会慢慢

变成黄光，再变成彩色。随着颜色变化攻击力会越高，发出去会有不同的效果，红色是1颗星星，黄色是3颗，而彩色则是5个。发射多个的时候对中、近距离的敌人有很强的追尾效果，还能造成眩晕。所以“上弹”之后尽量等变色再实用。

忍转身之后美野里的的阳□1很废，判定不高但是持续时间有点长，很容易被打断，严重影响了后续动作的使用。阳△2是投掷星星，隔开一小段距离也能打到对手，但是范围有点小，不容易命中。阳△3拍锅子判定虽然强，但是前面的动作太多导致实用性降低了。不过空中轻攻击初段有较长的位移，追向效果也不错，因此美野里可以考虑从空中进攻。此外，空中△是拿着大铁托坠落，判定比其他角色的稍微强一些。

值得一提的是，美野里命驱之后攻击动作比较好用，阴□1旋转攻击判定极强（能直接将雅绯的△1拍飞），阴△2是把铁桶盖着自己进行长距离突进，盖住桶子的状态是完全无敌的，因此不存在被人打断的问题，别人在混战的时候直接冲进去撞飞他们就可以接飞翔乱舞了。缺点是突进轨迹是一直线，加上命驱状态是很容易被秒，所以这种战术非常危险。

应对策略

对付美野里要注意她的空中攻击，地面时要小心她积蓄的弹药，因为追尾效果强，比较难逃。不过美野里的攻击手段不多，善用防御以及用有优势的招式对她进行压制即可。

私立蛇女子学园

雅绯



项目	初始能力参数
体力	390
攻击力	106
防御力	88

性能简评

虽然笔者不怎么喜欢她，但她绝对算得上最强角色候补之一。招式动作范围大，吹飞效果出众，破防能力强，△系的动作很强的判定。攻击速度迅速，技表上比较靠后的动作也能经常使出。普通的空中攻击不仅范围大而且有类似飞翔乱舞的位移追击效果，因此从任何路线进攻都非常强力。最无耻的地方是飞翔乱舞有绝对钢体，被打到的敌人就算爆霸也甭想逃脱。总体来说是非常强力而且又容易上手的角色。

秘传忍法

1.悦ばしきInferno：高速5连斩，最后一击会发生爆炸，命中的对手会受到火伤。

2.善恶のPurgatorio：中范围黑炎攻击，带微弱的吸引效果。

3.深渊のParadiso：伸展出6翼在空中往下发射气刃斩，不能移动，攻击范围有限，但是能够调整方向。

常用招式&战术

△1是带破防效果的突进技，移动速度快，适合进行偷袭。蓄力之后会有一个挑空动作，空中的敌人也有一定几率被打到，命中敌人后会出绿圈，可以说是发动无耻飞翔乱舞最直接的方法，但是蓄力动作容易被对手预读，而且突进本身是没追向性的，所以最好趁对手跟其他人纠缠时使用。正如前面所说，△系动作判定强，只不过有阳△2有停顿的动作，而且使用后会离地，不利于连发，阳△3出绿圈前有较多动作，虽然不影响威力，但是有可能被打断。另外，雅绯的普通的招式没有远程攻击（已经逆天了，真不该有）。雅绯积蓄秘传忍法的速度很快，秘传1动作简洁迅速，虽然不抗霸，但是很有威慑力。秘传2是中范围攻击，适合对付那些正在放秘传1而又没什么位移的人，让雅绯的战斗力显得更加恐怖。

应对策略

对付雅绯切忌跟她硬拼，因为她的△1发动有预备动作，蓄力之后就更好判断了。通过积极移动来寻找她动作的破绽，用发动迅速并且带绿圈的攻击来给予反击。她使用空中攻击时很难判断是不是飞翔乱舞，别管这么多，逃就对了，等她落地后也能给予反击。总之，对付雅绯需要冷静的应对能力。

另外，网上也有喜欢全程DAD的雅绯，因为她轻攻击初段也有钢体，这种时候千万别被她缠上，应该想办法积蓄忍法槽然后用秘传忍法来反击。

紫



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	99
防御力	75

性能简评

要形容紫的话“地雷”这个词恐怕就是对她的高度概括了。紫最可怕的地方并不是用头发来驱使武器，而是叫出来的祸魂之力。紫的作战特色是以静制动，因为有无敌时间，所以对付喜欢用钢体DAD等赖招的人时会有意想不到的效果。但相对的，主动进攻能力较为薄弱。考验玩家的预读能力以及战况的分析力。

秘传忍法

1.こないで。：前方发射巨大紫色的炮弹，范围欠佳，具有多段伤害。

2.もう、死なせて。：以自己为中心放出超大范围的圆形冲击波，攻击段数高，范围广。

3.谁か、助けて。：头发长出的两爪进行乱舞攻击，发动过程可以缓慢移动。

常用招式&战术

紫的作战风格非常特殊，△1就是发动祸魂之力，身体周围会产生一个圆形的冲击波让靠近的敌人受伤。可蓄力，蓄力过程中如果一直按着△键不放能够憋着，等松手的时候才会释放。蓄力时候有钢体，释放之后全身都会进入无敌状态，只要还有攻击判定在，就算对方用秘传忍法都无法伤到紫。此外，祸魂的攻击力超高，蓄力后炸到人能出绿圈，可以接飞翔乱舞蓄忍法槽。祸魂发动之后马上冲刺取消能看到带冲击波移动的效果，但此时已经没有攻击判定了。其他攻击的手段范围比较大，但是动作不够凌厉，只能起到自卫的效果。祸魂不蓄力的话发生速度还是挺快的，而且也有钢体和无敌时间。玩家要灵活走位以及恰当调整蓄力时间，再配合普通攻击才能发挥出紫的实力。

秘传2相比秘传1要可靠得多，但是必须在敌人走在一起的时候才能用，而秘传1则适合主动进行偷袭。实战中可以根据实际情况组合使用。

应对策略

看到紫站着不动的时候别过去就不会有大碍了，祸魂发动的时候虽然无敌，但是蓄力阶段是没有无敌的，只有钢体，因此拉开距离之后不断用远程攻击，紫就非常头疼了。

忌梦



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	91
防御力	79

性能简评

DCD四天王之一，使用一根伸缩自如的棍子作为武器——不过实战时大部分时间棍子只有跟高度差不多的长度，而且还是拿着中间攻击，所以普通攻击的范围其实相当短，混战中比较吃亏。攻击招式大多带一定概率的麻痹效果，但是麻痹率不是100%，比起云雀还是差了点。总的来说忌梦除了DCD之外能力并不拔尖，而且没有谈得上特别有优势的招式，上手有一定难度。

秘传忍法

1.デッドフォックス：以发动位置为中心进行4次高速移动攻击，最后一击从天上坠落，有一定几率令被打倒的人麻痹。发动速度快，而且持续时间短，伤害高，是忌梦主力的必杀技。

2.ローリングサンダー：往前方投出高速旋转的如意棒，判断范围较宽的远距离攻击。

3.サンダーフォックス：俗称的撸管，从如意棒中放出大量狐狸造成小龙卷风攻击。

常用招式&战术

忌梦的△1有两段动作，位移非常优秀，但是诱导差了点，适合中距离追击敌人。蓄力之后是撑杆跳起，然后像炮弹那样斜着撞向地面，跟丛的空中□蓄力相似，同样没有诱导，方向修正差，但优点是这个过程不容易被敌人打下来，命中敌人之后出绿圈而且还有一定几率麻痹，敌人打成一堆的时候可以用这招偷袭，运气好能打中多个玩家，之后可以接飞翔乱舞。阳△2是忌梦的主力技之一，俗称的“捅桌球”，棍子会变粗然后捅向敌人，攻击距离算是忌梦的招当中比较长的（但比起雪泉的阳△2还有一定差距），麻痹几率相对高一些而且会出绿圈，成功麻痹敌人之后用飞翔乱舞追击，积蓄忍法槽非

常有效。只不过前几下攻击动作比较拖，严重影响了这招的实用性。忌梦要靠DCD为主体展开立回，找到机会就用不同的招式突入敌阵，争取给敌人施加麻痹继而进行飞翔乱舞。秘传忍法1的判定很强，对于忌梦来说是对战后期能否逆转的关键，所以一定要确保打中多个敌人。

应对策略

忌梦的麻痹效果是有一定几率的，有时候要看运气。还好忌梦的飞翔乱舞攻击动作伤害不高，即使被麻痹打飞了也不会有太大损失。因为忌梦有DCD，你可能不知道她会什么时候跑到你身边舞棍子，但如果有快速并且判定强的招式，不妨用这些招来反击她，或者简单地一个防反就能解决。秘传忍法1是比较头疼的存在，积极地跑动或者多在空中飞行可以减少她偷袭的机会。

两备



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	78
防御力	106

性能简评

两备的枪原形是老式的雷明顿——西部警长专用配枪，正好她的装束也是西部风格的。游戏设定上是一把狙击枪，但实战中能够像机关枪那样连射以及发射霰弹，枪托上有刀片，加上枪身的长度，使得两备的近战招式也有不错的距离，适合进行自卫。至于射击方面，两备的射击距离是所有角色中最远的，虽然没有诱导，但是连射能力还算不错，碰到障碍物之后会反弹，以及命中敌人后能将其打飞这些特性，使其干扰效果更加出众。原地射击的时候要时刻留意敌人的位置，特别是不在画面内的敌人，要看清提示标志指着她们在哪个方向，以及攻击目标是不是自己。

秘传忍法

1.8つのメヌエット：身边召唤出6个炸药球，然后发生小范围的爆炸。发动速度快，而且范围会波及到低空，贴近身边的敌人用冲刺很难躲开，有着驱赶敌人和得分这两重重要意义。可以被防御是缺点之一。

2.リコチェットプレリュード：前方列出一排炸弹，然后发生较大范围的爆炸，同样可以被防御。

3.メヌエットミサイル：召唤出圆形的射击武装，向着敌人发射3×16发追踪导弹。

常用招式&战术

笔者使用两备的战术思路用两个字就能高度概括，那就是——“凹”和“缩”，在更新之前是很强的新手猎杀机器。拉开距离之后不断用△1进行长距离狙击，蹭血同时积蓄忍法槽。△1可以5连射，炮弹的特性如前文所述。蓄力之后是霰弹，打中敌人可以出绿圈，但是射程有限。敌人追上来之后就赶快逃，拉开距离之后继续狙击。忍法槽蓄满之后，等敌人过来就发动秘传1将其炸飞，同时进一步得分——当然这一点比较考验玩家“凹”的能力。面对强者的时候这个战术收效并不好。如果熟练掌握防反的话，能大大提高两备的防守能力以及忍法槽积蓄速度。必要时可以依靠武器的长度优势跟敌人短兵相接。

应对策略

对付两备的方法是建议穷追不舍，因为她进行长距离射击的时候只能站立在原地，这时候可以飞过去追击。秘传1虽然很危险，但其实可以防御的。遇到在空中这种无法防御的时候，笔者会直接爆霸解决，当然不是被炸了才爆，两备在身边召唤出炸药球到爆炸之间有很短的时间，有预防意识的话，看到炸药一瞬间爆霸就能用无敌时间躲过去了。连续这样躲过的话，会对两备造成极大的心理打击。

两奈



项目	初始能力参数
体力	320
攻击力	85
防御力	81

性能简评

两备的妹妹，武器是两把双膛手枪，虽说是枪，但普通攻击范围仅限在枪口爆炸的程度，说到底还是以近战为主的角色。两奈的动作像是滑冰，短冲刺是转身移动，具有攻击判定。防御动作是用屁股揍打——可别小看这个动作，如果防反成功的话能够一屁股撞飞对方，并且衔接飞翔乱舞。招式也有低几率冻结效果，虽然不能依赖，但是一旦发动了还是有不错的回报。两奈的攻击力不高，但因为枪管多的关系，连击数很可观，而且单一的动作就有多段伤害。

秘传忍法

1.スケーターズワルツ：像舞蹈一般的体技连击，动作有位移，可以手动调整方向。

2.美しく青きガンスリンガー：跳到空中朝地面连续大范围射击，坠落后给周围造成大范围冻结区域，发动较。

3.リベリオンコンチェルト：大范围华丽的舞蹈+射击攻击，最后一段会产生小范围冻结效果。

常用招式&战术

△1是像芭蕾舞那样旋转高速射击，有较长的位移，可蓄力，蓄力后持续时间延长，而且最后一段带绿圈效果，可接飞翔乱舞，因为移动速度较快，对方很难直接迎击，对从空中使用坠落攻击的人有很强的迎击能力，是两奈的主力进攻手段，不过因为不带钢体，过分依赖很容易会在莫名其妙的情况下被打飞的。空中轻攻击有比较强的判定，攻击空中的敌人有很好的效果。原则上是尽量使用秘传忍法2，但如果需要抢人头或者HP所剩无几无法再续一行的时候，秘传1也不过不失。

应对策略

△1是两奈最主要的攻击技能，建议用远程攻击或者攻击距离远，带吹飞效果的招式打下来。善用防反也可以对她造成不少影响。

国立半藏学园

飞鸟



项目	初始能力参数
体力	300
攻击力	82
防御力	87

性能简评

作为系列的女主角，飞鸟虽然设定上有很强的潜在实力，但真正使用的时候能力非常平均。武器是双刀，攻击力虽然不高但是拥有出色的连击能力，攻击间隙小，距离短方向广，而且往前方有小位移，对付杂兵的时候有不错的伤害范围，招式囊括了偷袭、钢体、飞行道具等丰富的形式。总的来说是说不出优点，但也没明显弱点的万能型角色。非常考验玩家操作技巧以及对系统的熟悉程度，熟练掌握之后可以应对大部分的情况。

秘传忍法

1.二刀缭斩：前方中短距离突进斩击，划过的轨迹是一个X字。单发伤害，命中后能吹飞对手。发动时候会有一个很小的准备动作，时间跟遁地出来差不多。优点突进速度快，而且只有一段伤害，所以只要能命中就不用担心对手爆霸导致伤害降低。缺点是几乎没有方向修正，如果被预读到，或者对方积极移动，这招几乎没有命中的可能。因此推荐等对方跟其他人纠缠的时候进行偷袭，尽量以同时击中多个人为目标使用。

2.半藏流乱れ咲き：可以移动的旋风乱舞剑技，范围大伤害可观。结束动作是一记重砍，距离和威力可观。乱舞的过程中可以缓慢位移。秘传1命中率不高的玩家可以多使用这招，伤害输出会相对稳定一些。缺点是对方有爆霸的机会。

3.ガマ召喚：绝秘传忍法，召唤巨大青蛙吐出舌头进行攻击。

常用招式&战术

飞鸟的△蓄力是遁地攻击，锁定对手之后可以从对手脚下的地面跳出造成伤害。这招是飞鸟的特色招之一，也是很重要的中距离牵制手段。成功打飞对手之后会出绿圈，能带入飞翔乱舞。不过遁地会被对手防御挡住，如果此时接飞翔乱舞的话有可能被对方的防反打下来，得不偿失。从地下冒出来的时候也可能被部分人的攻击打到，所以不能太依赖这招。阳□5之后是持续时间较长而且带钢体的旋风斩。在中距离打完前四段利用位移贴近对手并施以旋风斩可以造成重创。

因为没有特别强硬可靠的招式，所以用飞鸟追求的是稳定发挥，并且要精准地用各种偷袭手段捡人头。并且保证自己的分数不能被拉开才有机会获胜。

应对策略

飞鸟是很擅长偷袭的角色，比较有威胁的招式莫过于遁地，

听到她喊"哈~~~"的时候就要小心了，只要保持移动基本不会中。而秘传忍法1预判到之后可以马上跳跃离开。近战的时候要小心旋风斩，可以的话最好是趁她出前几招的时候马上打断，但如果看到她转着过来的话还是建议马上跑开。此外，飞鸟用得好的人会比较重视防御和防反等动作，如果无法破防的话，可以放置她不管。

斑鸠



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	97
防御力	73

性能简评

DCD四天王之一，Ver1.00版时期命驱之后光靠DCD和初段轻攻击就能深入敌阵夺人首级——不过已经是往事了。武器是太刀飞燕，擅长拔刀术，有非常攻击力属于中上水平，攻击范围也相当优秀，缺点是防御力仅次于垫底的焰，DCD虽然调整了，但斑鸠仍然要靠DCD来保证自己的生存能力。斑鸠缺乏实用的中距离攻击手段，所以面对各种"野猪"的时候会比较吃力。不过相对的，她所自豪的拔刀术在原地有很广的攻击范围和破坏力，像葛城这样的角色直接踢过来的话一般都会被削到飞起，所以很考验玩家的预读能力。另外，斑鸠的攻击很少有钢体，盲目乱冲很容易被打飞。总体来说斑鸠是不容易上手但发挥空间很广的攻击型角色。

秘传忍法

1.飞燕凤闪・壹式：前方180°的拔刀斩，范围和距离非常广，但要注意别让敌人躲到两侧或背后去。实用性中规中矩。
2.凤火炎闪：范围超宽的长距离攻击，有多段伤害而且抗霸，是非常可怕的偷袭神技，除非对方一开始就知道你要发动这招并且及时跳起来，否则很难躲开。
3.绝华凤凰闪：秘传1的强化版，可自由调整方向，没有位移而且持续时间短是缺点。相比之下还是秘传2性价比更高。

常用招式&战术

△是拔刀斩，蓄力之后能出绿圈。如果斩完之后如果还按着△会紧接着使出5发远距离气刃斩——这是斑鸠惟一的远距离攻击手段。放出气刃斩时可以微调方向，命中后能打飞敌人，适合拉开距离后攻击。制服状态的斑鸠普通攻击几乎没有位移，所以攻击范围很不理想，不适合硬碰，因此建议先用气刃斩，或者DCD配合轻攻击来偷袭，等蓄满一格忍法槽然后转身作战。

忍转身状态攻击范围有所提升，动作也带有位移，但是没有中距离攻击手段的问题依然存在。斑鸠的飞翔乱舞在连续突刺动作结束前有抗霸效果，因此要善加利用。个人推荐阳△3，拔刀斩，命中敌人后会出绿圈，DCD靠近后可以用这招打飞敌人可接飞翔乱舞。阳△2的打击面没那么好，但速度更快而且也有绿圈，值得根据实际情况使用。

应对策略

斑鸠虽然缺乏中距离招式，但因为有DCD，真被她盯上的话还是拉不开距离的。只不过她使出拔刀斩也得花点时间。可以马上跳起重攻击或者飞到别的地方（这样可能会陷入拉锯战）。正如前面所说，斑鸠的招式很多不带钢体，正面迎击有时候不一定会输。此外，斑鸠攻击能力虽然猛，但破防能力差，死守防反也是一种办法，不过要小心她的秘传忍法。

葛城



项目	初始能力参数
体力	350
攻击力	106
防御力	88

性能简评

攻击力顶级的角色之一，加上每一个动作都能蓄力，因此实际破坏力很高。只不过实战中不会有让我们每招都蓄力的时间，所以这个特征比较鸡肋。葛城的滞空能力较强，空中短冲刺能够飞很长的距离，但是相对的旋回能力较差。招式很少带钢体，角色不弱但不容易上手。

秘传忍法

1.连续多段踢技攻击，要贴近敌人后使用。
2.大范围带吸引效果的龙卷风攻击，葛城的主力秘传忍法。起动快，容易杀他人一个措手不及。不过不防霸，被卷到的人可以爆两次霸利用无敌时间撑过去，最好趁别人没什么血的时候使用，并且保证打中多个敌人。这样就能提高回报了。
3.デッドスクリュードラゴン：直线而且不能改变方向的旋转穿心脚，大概35Hit左右，碰到墙壁也不会停下来。

常用招式&战术

葛城最常用并且最具威慑力的招式当属△蓄力的穿心脚，威力高而且能够破防，蓄力之后可以带入飞翔乱舞，可谓集中距离牵制、进攻甚至逃跑等特性于一体。跟短冲刺互相取消硬直可以实现飞踢连发，只不过这样会命中率比较惨，特别是敌人如果跑出了锁定范围之后就必须从新调整方向了。但全程用踢的话从积蓄忍法槽的角度来看是比较没效率的……除非打杂兵，所以不能过分依赖这一招。葛城的招式蓄力之后其实有很大的判定范围，摸透这个距离并且对形势进行预读可以有效打击对手。此外，蓄力△为终结技的连段很多能踢出散射气刃，中距离有一定牵制作用。特别是阳△2蓄力带吹飞效果，踏血效果一流。阴□1也有很强的判定，但是命驱危险度太高，不推荐。空中轻攻击有较强的追向能力以及移动范围，从空中进攻也是一种策略，不过要小心对方防反。空中重攻击是带龙卷风的下坠，范围比其他人的要稍微大一点。不打杂兵的话葛城积蓄忍法槽的速度并不出众，所以时间短的对战中尽量争取发动龙卷风一次以上，并且将所有人都卷进来才能确保胜利。

应对策略

对战中葛城的干扰是非常烦人的，所以假如听到她发出蓄力的喊声必须马上躲开或者快速跳起来。葛城因为移动范围很大很难被锁定（虽然她想保持锁定我们也不容易），想追击她难度不下于有DCD的角色。如果是全程踢的葛城，个人建议是对她放置PLAY即可，或者用紫、斑鸠这种强调预判的角色。至于打杂兵的葛城，如果无法阻止就保持距离吧。只要躲过她的秘传2就能避免被她逆转。

柳生



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	72
防御力	112

性能简评

跟雪泉有很多相似之处的角色，两人攻击力双双垫底，还好防御力稍微优秀一些。攻击动作同样凌厉迅速而且也有冻结能力，但是冻结率比较低，所以柳生的封锁能力比不过雪泉。招式越靠后连击数越高，但是硬直越大，而且没有异常状态封锁的话对手很轻易就会逃掉。还好飞行道具有较强的追向性，所以远距离牵制能力优秀。整体来说她的进攻手段非常丰富，上手难度不高，但自身也有明显的缺点，不容易往上发挥。个人感觉是弱化版的雪泉。

秘传忍法

1.薙ぎ払う足：召唤巨大章鱼顶在伞上高速旋转，柳生的主力必杀技。
2.冰の足：召唤出更巨大的章鱼并站在上面，章鱼挥舞两根触手投掷冰弹，冰弹命中的地方会产生巨大冰块。章鱼本体只有触手部分有攻击判定，发动过程中可以微调方向。实用度较低。
3.隐忍斩：摘下眼罩伸出触手进行大范围攻击，发动过程中不能移动，但是能够微调方向，持续时间较长，范围广，攻击范围近乎全方位，但是正面的攻击段数较多。最后一击是圆形的横扫。

常用招式&战术

空中□和地面△蓄力是冰弹散射，诱导能力不下于未来的炮弹，牵制效果非常好。离地后用空中冲刺和□互相取消可以轻松地施展弹幕——只不过如果想命中的话必须面向着她们射击。阳△2是短促的撑伞攻击，速度快且范围广而且带绿圈，能够迅速将靠近的对手打飞并接飞翔乱舞，用起来跟雪泉的阳△2手感差不多，但是距离比不上后者，加上冻结率问题，即使接上飞翔乱舞也难以保证高连击数。阳△3是触手伸展攻击，实用价值没有想象中高。柳生主要的战术就是靠制造弹幕给干扰牵制敌人，通过弹幕和各种走动给自己制造攻击机会，短兵相接的时候用阳△2来拼判定和速度，打飞敌人之后就用飞翔乱舞堆连击数。因为主力必杀是秘传1，加上忍法槽积蓄速度尚可，所以发动机会很多，尽量在人堆里使用轻松就能得分，不过缺点是秘传1不抗霸，打不中敌人的话有可能被敌人（比如雪泉）的秘传2或者持续时间更长的秘传1

反击。

应对策略

柳生的招式缺乏中距离攻击手段，稍微远一点她就只能施放弹幕了。弹幕冻结率虽然低但多少有些令人头疼，还好伤害不高，柳生想获胜的话肯定不能龟缩的。根据不同角色的情况，用有钢体或者攻击距离远的招式会比较有效。当然，近战的时候必须提防她的秘传1。如果能躲开的话，可以用秘传2或者等他攻击动作结束后给予反击。

云雀



项目	初始能力参数
体力	320
攻击力	79
防御力	84

性能简评

记得我曾经说过云雀是弱角，现在来看实在是冒犯了这位“臀神”了。云雀是一个比较有个性的角色，打法跟其他角色有很大差异，但是掌握之后是非常强大的。云雀的动作各种恶意卖萌，跑步停下来都会摔倒的，地面短冲刺是翻滚，硬直时间比较长，但是空中冲刺滑翔距离很远，配合轻攻击的特性可以实现长时间滞空（伪），所以逃跑的时候一般是走空路。△系的招式很多带100%麻痹效果，加上拥有破防招式，使她显得非常流氓。

秘传忍法

1.忍兎でブ－ン：乘坐兔子云高速长距离突进攻击，可以微调方向，命中敌人后有一定几率造成麻痹。

2.お尻がド－ン：巨大化然后一屁股压下来，主力秘传忍法，只有一次伤害，发动准备动作极短（几乎瞬发），范围还意外地大，贴近的敌人几乎没逃脱的可能。距离需要玩家多使用才能把握。另外被打中的敌人有可能出现眩晕状态，此时可以继续追击。

3.暴走ラビット：持续时间超长的范围电击，不抗霸，但如果对方想用连续霸撑过去反而会死得更快。结束后还会在原地残留一块小雷云让后来撞到的敌人受伤。在所有人的绝秘传忍法中实用性算比较高的。

常用招式&战术

云雀的空中轻攻击是用屁股进行急坠攻击，落地后会再次高高弹起，落地时的攻击判定范围非常广，没有钢体的角色几乎不可能从地面接近。这招可以说是制裁那些整天DAD的玩家的神技。不过缺点是连续弹跳的时候位移较慢，对方要逃的话也是打不到她们的，所以这招通常是用来打杂兵赚忍法槽的——正因如此，云雀忍法槽积蓄速度很快，用秘传2甚至绝秘传都有很多发动机会。当然，整天这样做其实是很无耻的行为。另外，弹跳的时候还要小心对方从空中攻过来，以及一些诱导好的远程攻击。

如果想正直地作战可以用阳△3这招作为主力，投掷兔子命中对手之后100%陷入麻痹，虽然是中距离攻击而且兔子没有追向效果，但是回报高，还能出绿圈，被麻痹的人在空中只能老老实实地挨踢。云雀也能安心积蓄忍法槽。阳△3前面至少要有3个轻攻击动作，但是云雀攻击速度不慢，对方看到的时候想硬拼顶多也是一起被打飞，对我们来说也是有利的。对于死防守的玩家可以靠近后用△蓄力，带破防效果而且同样是100%麻痹的技能。

应对策略

跟云雀近战是非常考验玩家反应的，秘传2的发动速度很快，但躲避手段也很简单，听到她喊必杀的时候马上爆霸就行了，无敌时间能帮我们躲过伤害——这个真的很考验反应，预防她的意识很重要。打杂兵的行为要看使用者的道德，实在不爽就到“决战场-夜”战斗吧。比较正直的云雀会经常使用阳△3，她们通常会在几个身位远的地方开始用轻攻击，不要硬拼，先往两边躲开扔兔子然后马上反击即可。另外还要时刻留意她的行动，防止偷袭。

焰红莲队

焰



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	102
防御力	72

性能简评

简单易用又强力的民工角色代表，四队长里面明显强于两位封面女主角，实力跟雅绯各有千秋不相伯仲。攻击力非常高，但是相对的防御力全角色中垫底，而且全游戏只有她一人所有招式（包括秘传忍法）没有飞行道具。属于非常正统的强攻型角色。部分招式带火伤效果，聊胜于无。近战招式范围大而且部分有钢体，中、近距离都有很好的攻击手段，无论单挑还是混战都有很强的压制能力。忍法槽积蓄速度很快，加上用秘传1主打，限时短而且目标分数低的规则对她来说非常有利。

秘传忍法

1.魁：高速多段突进砍，发动后焰会沿着画五角星的轨迹高速来回斩击两次，起动快范围大伤害高，作为主输出使用。缺点是可以防御。

2.红：发动后身边小范围发生爆炸，并且此后10秒内进入红莲模式。红莲模式的焰完全无敌，攻击招式发生变化（非常残暴夸张），但是移动变成了缓慢的步行（仍然可以短冲刺），不熟悉的话不建议使用。

3.莲：6刀围绕着身体旋转高速前进，威力惊人，发动结束后也会在一定时间内进入红莲模式。

常用招式&战术

△蓄力是可调整方向的高速长距离突进，对于没有远程攻击的焰来说非常重要，最后一下攻击判定带绿圈效果，因为距离长位移快，而且钢体够硬，所以不容易被人打下来，蹭血偷袭效果一流，如果有杂兵的场地效果会更明显。阳△3是冲击波攻击，因为前面动作较多，所以要命中对手需要一定预判能力。空中△坠落时前方会有斩击动作，能伤害到正面小范围内的敌人。秘传1是主打必杀，因为范围大，波及三位玩家不难。如果担心对手防御，可以在趁她们在空中的并预判她们使用下坠攻击的时候发动，刚出完必杀的硬直时间也是可以的，只要随便浪费忍法槽，见缝插针地用就能稳定得分。

应对策略

跟焰战斗要善用防守以及防反，毕竟她破防的手段不多，而且就连秘传忍法也是不破防的。多用防反比她更快积蓄忍法槽，就能在优势上压制过她。另外，她的秘传1持续时间长，反而会成为一些位移较大甚至远程的秘传2（比如斑鸠、雪泉）的靶子。

咏



项目	初始能力参数
体力	350
攻击力	109
防御力	91

性能简评

芽菜妹（人设）是个人比较喜欢的角色之一。招式特征囊括了远程、钢体、破防、蓄力、大范围等特征，说她是本作攻击手段最丰富的角色也不为过。虽然扛着大剑但攻击力并不拔尖，全动作可蓄力又能一定程度上提高伤害。缺点是攻击速度慢，虽然有钢体但是遇到对手能用判定强而且带吹飞效果的招形同虚设了。咏正是这样优点缺点都非常明显的角色，上手有一定难度，需要玩家充分掌握她各种招式的特性，根据形势采用最优攻击手段。

秘传忍法

1.シグムンド：前方高威力大剑叩击，有2次伤害判定。范围是正面不大不小的区域，熟练摸清其范围后可以有效重创敌人。

2.ニブルヘイム：四面八方飞行道具乱射，最后会在前方投掷高威力炸弹，可防御，虽然命中对手的几率较高，但相对的伤害比较有限，性价比稍逊于秘传1。

3.ラグナロク：剑巨大化之后高速旋转并造成范围较大的龙卷风，发动过程不能位移但是持续时间长，伤害高。

常用招式&战术

芽菜妹的△1是发射机关弩，不蓄力是三个飞行道具扇形散射，可连发，长按变成两个飞行道具直线连射，射速很快，钢体硬的角色也能射出硬直。而且弩带有破防效果，对手想靠近只能从空中过来。□1是超短距离撞击（不蓄力几乎看不出来），有较强的钢体，进行DAD会给对手造成不小威胁。阳□4以及后续的动作是旋风斩，范围大而且带钢体，更重要的是前面只有两个挥刀动作（撞击的时间可无视），因此是咏比较重要的进攻招式。稍微保持点距离挥完前两刀，然后旋风斩贴近敌人能给对方造成不少压力。咏的空中□是神技，推进距离，判定范围广，而且能延长滞空效果，用这招贴近对手

会给她带来不小的威胁。阳△2、3是远距离的攻击，其中阳△3蓄力后攻击范围可观，并且能够带入飞翔乱舞，适合远处偷袭。另外，秘传忍法1发动速度快，命中后对方也不存在爆霸的机会，惟一要注意的是必须摸透其判定范围。

应对策略

正如前面所说，咏的优点和缺点都非常明显。被拉开距离的时候对方一般都会射击，地面靠近比较困难。接近之后可以用发动快带绿圈的招式攻击，具体视大家使用的角色而定。咏使用秘传1的时机一般都比较突然，战斗到中段的时候一定要时刻提防。必要的时候就算爆霸也要躲过去。咏的攻击动作慢，因此是比较容易被防反的角色。

日影



项目	初始能力参数
体力	260
攻击力	91
防御力	73

性能简评

Ver1.00版最强角色候补之一，单机模式下发动命驱并且发动秘传2进入暴走状态可以三刀送走一个剧情BOSS。能够使用DCD，即使修正后其运动能力和机动性仍然是所有人中最鬼畜的。飞翔乱舞跟雅绯一样带绝对钢体，一旦咬住了就算对方爆霸都无法挣脱。武器的攻击范围短，但是攻击过程的位移不错，动作快连击数高，积蓄忍法槽非常容易。部分攻击招式带毒属性，此外还有远程牵制攻击，战术变化比较丰富。缺点是地面攻击的钢体反而不够硬，上手有一定难度。

秘传忍法

1.ぶっさし：匕首连续斩击，可手动调整方向，被击中的对手会中毒。

2.きょうらん：跟焰的秘传2类似，发动后产生小范围冲击波能给周围的敌人造成伤害，之后10秒内进入无敌的暴走状态。这个状态下有独立的招式表，无法使用空中攻击和飞翔乱舞，也无法爆霸，但是全身无敌，而且攻击力暴涨。因为不会想红莲模式的焰那样移动受到限制，所以实用度反而更高。

3.おおよろこび：攻击之后同样会进入暴走状态。

常用招式&战术

△1是飞刀散射，蓄力后能像柳生那样连续射击数发，多利用短冲刺取消硬直，中距离有很强的牵制效果。因为飞翔乱舞有绝对钢体，如何尽快用绿圈招式打飞对手日影来说非常重要。阳△2的判定比较令人满意，但是盲目乱冲的话，有可能还没来得及飞起来就被人打倒了。秘传忍法1和2都有很高的实用价值，笔者比较倾向于秘传2，但实战中大家还是根据实际情况使用吧。

应对策略

因为日影的运动能力强，所以想不让她靠近几乎不可能。因为攻击范围小，可以多尝试用范围大的招式拼判定。远程攻击也有一定的牵制效果。日影使出空中攻击靠近的时候要么有多远走多远，要么用对空范围好的秘传忍法反击。如果看到她进入了狂暴状态也要马上逃，尽量保持在空中等她的状态时间结束。

未来



项目	初始能力参数
体力	280
攻击力	75
防御力	112

性能简评

简单易用的纯远程攻击型角色，原地普通攻击就能制造非常丰富的弹幕了。未来的攻击力虽然低，但是炮弹密集程度高，适合慢慢磨掉别人的HP。炮弹的诱导能力强，可以空中射击，避免很多地面的威胁。如果对走位有信心的话可以发动命驱。此外，未来的防反带绿圈效果，防反成功可以将对手弹飞，并进行飞翔乱舞。只不过角色本身的运动能力非常很差，短冲刺是短距离后退回避，不习惯的话有时候反而会撞到别人的攻击上，第一下跳跃的高度很低，还好空中冲刺的飞翔距离比较远，更加适合逃跑。近战招式缺乏，被敌人靠近的话比较麻烦，所以要积极走动。

秘传忍法

1.ヴァルキューレ：巨大炮弹连射，一共6发，频率大概是0.5秒一发。射程远，没有贯通和诱导效果，发射时未来也不能移动，但是可以用手动调整射击方向。想保证命中率可以近距离使用。

2.ヴォルフスシャンツェ：裙底下伸出无数加特林机关枪，边扫射边高速前进一段距离。发生快，而且在身边有很广的判定，很容易让人措手不及，专门用来惩罚那些纠缠不休的人。

3.ラントクロイツァー：坐上战车进行攻击，攻击时可改变方向。

常用招式&战术

作为完全弹幕型的角色，未来几乎只要全程走到角落里射击就行了。因为够密集，对方多多少少都会被蹭到一两下的，所以未来存忍法槽的速度很快（有杂兵的话更快）。拉开距离后可以多用阳△2，也是发射巨大炮弹，蓄力后能一次射出3发，弹速很慢但是有诱导效果，提高了撞到敌人的几率。命中之后会出绿圈，别客气，用飞翔乱舞追击吧。未来因为忍法槽存得快，所以秘传忍法发动次数也相对较多。被人围攻的时候发动一次秘传2，成功的话就能获得不少分数。秘传1也有很好的偷袭效果，只不过发动的时候要小心别人跑到背后发动秘传2……

应对策略

针对未来运动能力差这一点对其穷追不舍是非常有效的打法，当然如果她的得分还不是最高的话，放置她会更好。未来的弹幕虽然密集，但是基本没有破防效果，而且要防反也比较简单，利用这一点我们也可以快速积蓄到忍法槽。边防御边贴近会对其构成很大的压力。至于秘传2反击，虽然发动快，但是只要存个心眼，在她发动前的一瞬间爆霸就能躲过去。

春花



项目	初始能力参数
体力	340
攻击力	102
防御力	72

性能简评

跟云雀一样在前作是比较弱，但是到了本作就变得特WS的角色。春花可以说是老角色中变化最大的。拉风的大衣被改造成悬浮的机器人（导致被打趴的时候不容易看出来），攻击再也用不着自己的拳头了。机器人的招式种类比较丰富，而且有100%陷入异常状态的招式，这点跟云雀相似。防御力和焰一起垫底，本身的格斗能力比不过焰，但是初段轻攻击范围大带钢体，所以全程DAD是非常无耻的攻击手段。网战时如果看到春花请务必小心。

秘传忍法

1.DEATH×KISS：前方5个方向发射飞吻桃心攻击，Ver1.01更新后有很强的追尾效果。被打中的敌人会陷入“毒+火伤+麻痹+冻结”的超麻烦状态，马上追击能重创敌人。不过缺点是桃心没有贯通力，杂兵多的时候容易被挡下来。

2.Heart Vibration：跳上傀儡上，朝下方使出连环拳攻击。Ver1.01更新后可以移动。

3.The World is mine：前方和左右方向投掷试管攻击，试管落地后会爆炸。

常用招式&战术

作为Ver1.01惟一修正了并且加强了的角色，原本没有诱导效果的试管投掷都变成有了，但因为轨迹都是抛物线，所以效果也没加强多少。命驱状态所有攻击都是投掷试管，对自己立回能力有信心的玩家可以用这个模式作战。根据春花不同的状态，△1的蓄力有不同的属性效果。闪属性是电击，有麻痹效果，阳属性是火焰喷射，阴属性是毒雾。所以变身或命驱之后这一招就实用性大大下降了。如果用DAD的话，春花的强度可以用出格来形容。技表上的招式比较少，阳△2和3都是试管投掷，命中后能接飞翔乱舞，区别是数量和范围不同。跟对手保持一点距离使用有不错的效果。秘传忍法1是主力必杀，封锁对手后进行追击，非常无耻。

应对策略

目前网上很多春花都是厨DAD的（很难得才遇到过一个用命驱打的），更无耻的有可能配合△1的麻痹来打压。对付春花首要做的就是保持距离，然后用远程或中距离攻击来蹭血，毕竟短冲刺的无敌被修正了之后，DAD并不像以前凶恶。值得一提的是，春花的DAD被云雀的屁股克制，实在打不过可以考虑换人。另外比较有威胁的招式是秘传1，伤害不高，但是受到后续的追击会非常危险，看到桃心飞过来的时候要尽快往两边飞走。

奖杯全攻略

奖杯总数	49	铜杯	32	银杯	15	金杯	1	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	35小时
在线或联机奖杯	3
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



thank you for playing!!



白金

取得条件：获得其他所有奖杯。



国立半藏学院 修了证书



银杯

取得条件：《新说少女忍法帖 -半藏斗诤录-》通关。



死塾月闪女学馆 修了证书



银杯

取得条件：《新说少女忍法帖 -月闪斗诤录-》通关。



秘立蛇女子学园 修了证书



银杯

取得条件：新说少女忍法帖 -蛇女斗诤录-》通关。



焰红莲队 队员许可证



银杯

取得条件：《新说少女忍法帖 -红莲斗诤录-》通关。



卒业证书 授与



金杯

取得条件：完成全部《新说少女忍法帖》的任务。



飞鸟编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部飞鸟相关的任务。



斑鸠编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部斑鸠相关的任务。

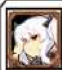


葛城编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部葛城相关的任务。



柳生编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部柳生相关的任务。



云雀编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部云雀相关的任务。



雪泉编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部雪泉相关的任务。



丛编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部丛相关的任务。



夜樱编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部夜樱相关的任务。



四季编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部四季相关的任务。



美野里编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部美野里相关的任务。



雅绯编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部雅绯相关的任务。



紫编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部紫相关的任务。



忌梦编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部忌梦相关的任务。



两备编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部两备相关的任务。



两奈编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部两奈相关的任务。



焰编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部焰相关的任务。



咏编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部咏相关的任务。



日影编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部日影相关的任务。



未来编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部未来相关的任务。



春花编クリア



铜杯

取得条件：《百华缭乱记》中完成全部春花相关的任务。



乙女たちの秘密を知る者



银杯

取得条件：《百华缭乱记》全部任务完成。



训练修了



铜杯

取得条件：完成训练所（教学模式）里的全部练习。



地に足の着かない女



铜杯

取得条件：飞翔乱舞空中衔接10次。

奖杯说明：完成这个奖杯前必须先将其中一位角色练出闪乱属性，这样才能实现飞翔乱舞在空中无限次衔接，之后随便找剧情模式中的杂兵尝试即可。



押しの强い女



铜杯

取得条件：飞翔乱舞合闪累计5次获胜。



守りの坚い女



银杯

取得条件：防反次数达到100次。

奖杯说明：可以先将闪乱练到Lv.2或以上，这样制服状态下防反的判定时间就会延长。之后选一些招式容易防反的（比如未来，子弹飞到的一瞬间防御即可）BOSS战重复挑战即可。



连闪中毒



银杯

取得条件：最大连击数突破7777连闪。

奖杯说明：推荐角色是柳生或者云雀，打半藏篇第四章4-02，任务里面有三块大石，只要不破坏掉这些石头杂兵就会源源不断地出。柳生的做法是发动命驱然后不断使用普通攻击，这个方法相对比较快。云雀的话用空中□，不断地原地屁股下压即可，这个方法则安逸一些（不停按□键就行了）。



经验丰富なお年顷



银杯

取得条件：累计获得经验值超过1000万。

奖杯说明：将《新说少女忍法帖》和《百华缭乱记》全部任务打完之后总获得的经验值大概是700万~800万左右，之后可以重复挑战《最终决战》，用命驱作战可以在2分钟内完场，一场获得经验值是12万左右。将焰和飞鸟练满之后如果还不够，可以继续刷《百华缭乱记》。



1万人切りの女



银杯

取得条件：累计杀敌数超过1万。

奖杯说明：建议全部路线通关之

后打半藏篇第四章4-02，推荐葛城或者斑鸠这些攻击力更高的角色，发动命驱后效率更快。

フイニッシュのこだわり（铜杯）

取得条件：用秘传忍法或绝・秘传忍法击败BOSS。

阳乱の极み（铜杯）

取得条件：任意角色阳乱属性觉醒。

阴乱の极み（铜杯）

取得条件：任意角色阴乱属性觉醒。

闪乱の极み（铜杯）

取得条件：任意角色闪乱属性觉醒。
奖杯说明：跟上面两个奖杯一样，玩家要分别在制服、忍转身、命驱三个状态下将角色的对应属性练满，推荐关卡依然是半藏第四章4-02。不断击杀杂兵即可。

初めての命驱（铜杯）

取得条件：发动命驱。

やめてくだされ!（银杯）

取得条件：被敌人打全裸。
奖杯说明：跟上一个奖杯正好反过来，如果能跟朋友联网的话会简单一些。单机模式下可以打《新说少女忍法帖》的最后一关，最终BOSS会使出绝・秘传忍法，不过前提是要先将她们的HP降到红血（可以从左上角的头像看出来），然后自己的衣服也要实现2段破坏状态。之后让她们发动绝・秘传忍法击败即可。

女性の敌（银杯）

取得条件：在更衣室做各种奇怪的事情。
奖杯说明：在更衣室中对女生进行各种骚扰，具体包括：摇动PSV本体产生乳摇，长按○键并倾斜PSV偷窥内裤，调最大镜头仔细看脸、胸、臀、胯下等位置，掀开裙子（含前后），触摸脸、胸、臀、胯下四个部位，两个手指点住胸部从网不通方向拖动，拉近镜头后往麦克风吹起让裙子飘起（含前后），手指同时捏着前后触控屏不停地搓让衣服全部破坏（会出现连闪数）。每一个动作"受害者"都要作出反应才算成功，如果没有跳奖杯请多尝试几次或换一套衣服试试。

ちょっとだけよ（铜杯）

取得条件：进行一次脱衣战（本地模式的CPU对战即可）。

空からパンツが!（铜杯）

取得条件：进行一次内裤争夺战（本地模式的CPU对战即可）。

点取り合战（铜杯）

取得条件：进行一次抢分战（本地模式的CPU对战即可）。

よいではないか!（银杯）

取得条件：把敌人打成全裸。
奖杯说明：全裸是包括下着也要完全破坏掉（同时出现打码和圣光），BOSS战中利用飞翔乱舞将敌人全身衣服打成第二段破坏状态（注意不能将BOSS打死），之后爆霸将自己的HP削减到红血，再发动绝・秘传忍法就能实现全裸了。

もう店仕舞いや!（银杯）

取得条件：将购买部所有的商品买回来。
奖杯说明：《新说少女忍法帖》《百华缭乱记》以及最终决战全部通过之后，商店就能开出所有商品，全买下来即可。

プロの脱がし屋（银杯）

取得条件：破坏敌人的衣服累计1000次。

ベストドレッサー（银杯）

取得条件：购入全部更衣室的扩张道具。

初めてのご利益（铜杯）

取得条件：第一次去抽奖内裤。



题外话：人物关系与剧情BUG

※剧透注意

★咏和丛以前是一起住在贫民街的好友，丛是从失去了父母之后变得自卑，想用各种东西遮挡自己的脸。后来凤凰财阀收养了斑鸠作为忍者家族的继承人，其对手大狼财阀出于类似的目的而收养了丛，导致她与咏分开了。

★半藏因为黑影而领悟了力量是剑和盾一体的真谛。

★雅绯遇到魔物袭击时正在与闪忍们决斗，而闪忍一方的人员中有两备和两奈的姐姐——两姬。决斗中魔物突然出现，善忍和恶忍势力暂时停战联手对抗，却依然敌不过魔物，死伤惨重，两姬也死于魔物之手。危急关头雅绯发动了禁术击败了魔物，但同时自己也受了重伤，这就是她后来失忆的原因。两备姐妹也是因为误认为两姬是死于雅绯的禁术，因此展开了复仇计划。忌梦一直认为自己不像妹妹那样拥有祸魂之力，但其实雅绯发动禁术的时候，正是她的祸魂之力拯救了雅绯，让后者不至于当场死亡。

★凛当年毕业后就接受了讨伐魔物的委托——魔物是忍者们真正要对付的敌人，但这件事对未毕业的学生是保密的。凛纵然有强大的实力，但依然在任务中身受重伤。后来被恶忍——也就是雅绯的父亲所救。出于救命之恩以及对同伴的死感到内疚，凛决定以铃音老师的身份留在了蛇女——看来以后可以期待系列往打怪物的方向发展了。

剧情BUG：月闪学院的故事中黑影一开始就已经死了，雪泉她们是去给黑影扫墓的路上遇上半藏的，但是半藏篇里的黑影却依然在弥留状态，并且最后关头阻止了因继承自己的信念而泥足深陷雪泉。



文 苍穹 美编 咕噜

RPG	恶魔之眼			必须记忆卡
	デモンゲイズ			715M
	角川Games	2013年1月24日	日版	1人
零售版：6090日元/下载版：5040日元		无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

《恶魔之眼》是由擅长迷宫类RPG的Experience公司打造的原创作品，也是PSV平台的首款此类游戏。“デモンゲイズ”指的是主角特殊的右眼，通过这只魔眼操纵恶魔也是本作的一个特色。游戏的整体素质尚佳，不过存在一些BUG，包括恶性的死档BUG和良性的实用BUG，本文都会予以介绍。建议玩家在拿到游戏后优先下载升级，本文也以2月14日更新的1.02版为基准。

系统介绍

按键操作

按键	迷宫中	菜单中	战斗中
左摇杆／方向键	角色移动（↑前进、↓向后转身、← →向左右转身）	光标移动	光标移动
右摇杆	角色移动（↑前进、↓后退、← →向左右横移）	光标移动	光标移动
L/R	角色向左右横移	切换显示的角色、恶魔	切换角色
○	踢（用于发现隐藏门和道具）	确定	确定
×	撰写便签	取消	取消
△	打开菜单	职业情报／切换道具详细说明	重复前一回合的行动
□	显示地图	切换显示的状态项目／自动整理道具袋／比较装备性能	查看战斗记录
Start	帮助信息	帮助信息	帮助信息
Select	选项菜单	无	显示或隐藏角色状态



设施功能

“龙姬亭”作为玩家的根据地，每次返回时全队的HP和MP都会自动补满并解除异常状态，但是死亡角色不会自动复活。龙姬亭内分为3层，按L/R键可以切换。当有特定剧情事件发生时，角色的头像边会出现感叹号或问号。下面介绍各个设施的功能。

1F・玄关：“エントランス”是连接龙姬亭和外界的出入口，在任意阶层按□键都会快速到此。选择“出発する”就能前往各个迷宫进行探索，此外也有存档和读档功能。

1F・大广间：“传言板”可供查看和受领各种任务，带有钥匙图标的任务需要优先完成，才能拿到恶魔之钥，其他任务也大多是与主线剧情相关的，具体完成方法请参考文末的任务一览表。“ゲイザー・タグ”可以登录当前的队伍情报、得意的装备资料，用于Near功能与其他玩家交换。

1F・浴场：“イメチェン”可以自由变更已作成角色的容姿、声音、姓名，但是种族和职业无法改变。在完成“个性的なコーデ”任务后，选择角色形象时会增加第二种配色方案。

1F・地下室：“仓库”用于储存各种道具、上限1000，玩家队伍的行囊中只能容纳100种道具（同种道具达10个后会另计），故出征前建议把暂时用不到的道具装备统统入库；“复活”可令战斗不能的角色HP、MP全回复，所需金额与角色等级成正比；对话选择“难易度宣託”可变更游戏难度；在完成“葬仪屋の頼み”任务后，用“エーテル压榨机”强化装备的功能才会开放（具体介绍见后文）。



2F・主角房间：主角的房间除了有存档、读档功能外，“パーティー确认”和按△键打开的菜单一致；“デモンの键束”用于选择随队同行的恶魔；“インテリア”可设置1～5号室的家具，家具能对住在该房间的角色提供一定的能力补正；“本を读む”供玩家查看游戏心得、道具、怪物辞典、迷宫地图以及战历。

2F・同伴房间：4名同伴的房间功能相对较少，除了能设置家具（インテリア）、查看状态（ステータス）外，还可以令其脱离或加入战斗队列。

3F・罗娜房间：兰斯罗娜（ランスローナ）在初期的身分类似导师，会教给玩家游戏的一些基本系统；到游戏中后期时，剧情每发展到一定阶段来此都可以得到特定的装备或家具。

3F・武器屋：购买各种武器、防具和饰品（库存都只有1个），也可以出售不要的道具。

3F・道具屋：除了能买卖道具外，这里同样有少量武具出售，道具一项还细分为道具、魔石（ジェム）和家具。

3F・管理人室：女老板芙兰（フラン）的房间，在此可以租借房间、登录同伴、消除同伴、搬迁同伴或支付所欠房租。

房间租借

“租房”是一个重要的概念，玩家的队伍人数与所租的房间数量对应，即想组成最多5人的队伍，就得把龙姬亭2楼的房间尽皆租下（还可以有3名在野外的候补队员）。初期两间房是剧情自动签订的，之后由玩家自己租房的契约金会按1000、5000、10000G逐步增加。签订房契后芙兰会主动向玩家推荐一名同伴，招入这名同伴无需花钱，如果想自己选择“登录する”作成角色的话，还需额外缴纳500G。

每次当玩家从迷宫返回龙姬亭时，女老板芙兰都会来收取房租。房租的金额与玩家所选的游戏难度、队伍的平均等级成正比。保证连续缴纳房租累计一定天数，且队伍中有角色达到特定等级时，就能从芙兰处获得奖赏。如果暂时无力支付房租，欠下的金额会计入欠款（滞纳金），此时玩家无法签订新房契或登录新同伴，家具的能力补正效果也会失去，直到还清欠款后这些功能才会重新开启。

装备强化

地下室压榨机的功能是将淘汰不用的装备提炼出以太（エーテル），转而用于强化其他装备。本作中的武器分为剑、刀、重型、长柄、特殊、杖、弓共7种，防具则有盾、帽子、兜、轻装、重装、内衣（インナ）和饰品（アクセ）7项。在抽取以太时，各装备是相互独立的，即从剑中抽取的以太只能用于强化剑类武器，以太贮存的上限为9999。

游戏中的装备还分为通常和惟一（ユニーク）两种，“惟一道具”顾名思义，就是在同一周目内只能得到一个（少数商店中有售的还可以靠敌方掉落再拿到一个）。通常或惟一装备的辨别方式是看其表示等级的英文，下方有黄色五角星的就是惟一道具。等级越高、数值越好的装备，强化时所需的以太也就越多，但同种装备强化1次所消耗的以太量是恒定的。强化装备的名称后会出现“+XX”的字样表示其强化等级，利用压榨机强化时，通常装备的强化上限是10，惟一装备的强化上限则能达到30。但迷宫魔方阵中掉落的装备则没有此限制，其强化上限跟主角当前的等级挂钩。



难度变更

游戏汇总共设置了4种难度供玩家自由调整，不同难度下龙姬亭的房租以及敌方的强度都有所区别，具体可以参看下面的表格。而敌方的各项能力包括HP回复量都会随着我方队伍的等级动态调整。

难度	房租公式	敌方等级加成
ぬるい	队伍平均等级×（队伍平均等级/5+5）	队伍平均等级/5
あったかい	队伍平均等级×（队伍平均等级/4+5）	队伍平均等级/4
あつい	队伍平均等级×（队伍平均等级/3+5）	队伍平均等级/3
まるこげ	队伍平均等级×（队伍平均等级/2+5）	队伍平均等级/2

迷宫要素

画面解说

①同行恶魔＆恶魔槽
②恶魔自带的常驻特技效果
③局部缩略地图
④危险度警示灯，有绿、黄、红3种颜色，红色表示周围出没的敌人相对玩家队伍的实力较强
⑤角色发动的常驻魔法效果
⑥队伍成员的当前状态，黄色槽为HP、绿色槽为MP
⑦隐藏门提示。队伍的随行恶魔中有“コメット”或“エリス”时才能看到，按下○键脚踢墙壁可以发现大门



战斗系统

图标一览

图标	功能	图标	功能
	出入口，可进入世界地图		传送门之石，可进入世界地图
	传送装置，可传送到其他迷宫		升降口，可移动到上层或下层迷宫
	特殊事件		NPC 角色
	随机道具		贵重道具
	机关，可开启上锁大门		随机普通敌人
	未压制的魔方阵		随机强劲敌人
	已压制的魔方阵		恶魔魔方阵（BOSS 级敌人）
	召唤过的魔方阵		玩家留下的便签（注）

注：在迷宫中按×键并消耗道具“魔法のチョーク”，能在该点位留下便签，内容可由5个短语构成。进入迷宫前确认联网的话，就可以与他人分享自己的便签，在迷宫探索的过程中也能看到其他人留下的信息。每一格最多保存20条留言，超过上限后新增的会自动覆盖旧有的。

地图功能

在迷宫中移动时按下□键就可以看到当前已走过区域的缩略地图，按L/R键可以在上下层地图间切换。迷宫的每一个区域都由20×20的方格构成，最左下角的坐标固定为（X00，Y00），后文攻略也会以坐标的形式对迷宫中的重要点位进行讲解。在缩略地图界面下还可以移动光标、指定点位后按下○键让队伍自动前进，算是一个便利的功能。不过需要注意，自动移动必须满足以下条件才能进行：①目的地位于玩家探索过的区域内；②目的地与玩家当前位置处在同一阶层。一旦中途遇敌需要先结束战斗，自动移动才会继续，如果途中经过“迷之回廊”、“水流”或“传送点”地形，移动都会强制中断。

魔方阵

魔方阵（サークル）是非常重要的系统，若玩家想要挑战迷宫中的BOSS级恶魔，就需先把各个区域内的全部魔方阵尽皆压制，特殊的恶魔魔方阵才会显现。在平时随机的遇敌战斗中，敌人只会掉落道具，供玩家卖钱、积累资金、支付房租。如果玩家想要拿到各种装备，就必须在魔方阵上供奉魔石（ジェム），从魔界召唤恶魔并赢得战斗的胜利。已压制的魔方阵在每次出征时都只能使用一次，召唤过的魔方阵直到玩家返回龙姬亭后才会恢复。通常情况下能在魔方阵上放置最多3块魔石，在有恶魔“エリス”同行时能提升上限至4块。



魔石分为三大类，红色的武器类、绿色的防具类以及紫色的特殊类。武器和防具类魔石可统称为“装备类”，在魔方阵供奉这类魔石，战后就会掉落该种类的装备，装备的数量与放置魔石的数量相等。“无名のジェム”会随机掉落神器以外的任意一类装备，“神器のジェム”则是较为稀有的魔石，可以掉落特殊的神器。紫色的特殊类魔石非常珍贵，单独放置无效，需要与装备类魔石搭配使用才能发挥功效。铜、银、金3种魔石会令出现的敌人等级分别+1、+2、+3，相对的战后掉落的装备质量也更好；增量、激增两种魔石分别能让掉落的装备数量+1和+2；强化魔石则是令掉落装备的强化等级固定为+10（对神器无效）。

画面解说

战斗界面中显示的大部分内容与迷宫中相同，不过会增加几个细节项目。

①同行恶魔＆恶魔槽
②恶魔自带和发动的常驻特技效果
③当前召唤到战场上的恶魔
④危险度警示灯，有绿、黄、红3种颜色，红色表示面前的敌人相对玩家队伍的实力较强。警示灯上的数字表示敌人共有几列
⑤角色发动的常驻魔法效果
⑥队伍成员的当前状态，黄色槽为HP、绿色槽为MP。头像上方的英文表示其在本回合的行动。头像左上角的色块表示角色的站位，黄色为前列、绿色为后列。左侧的三个项目依次表示：同心圆——命中力；盾牌——回避力；铠甲——防御力



站位＆重复行动

我方队伍分为前后两列，前列至少要有1名角色，敌方也同样会出现数列的情况。本作中的武器分为S、M、L三种射程——S射程最短，只能攻击到相邻列的目标，即角色装备S射程武器在后列时便无法攻击；M可以攻击到两列以内的目标；L则可以攻击到场上任意位置的目标。我方每名角色都能装备两套武器，在战斗中通过道具（ITEM）指令便可进行切换，建议两套武器覆盖不同射程，以应对各种战况。

游戏系统会记录玩家在战斗中对每一名角色下达的指示，按下△键后就能自动重复上一轮的行动，大大加快战斗的节奏、非常方便。所能重复的指令是攻击（FIGHT）、防御（DEFEND）和特技（SKILL），道具（ITEM）、逃跑（RUN）和恶魔（DEMON）都是不会记录的。角色没有行动记录的场合，会自动换成攻击指令，武器射程不足的情况下则改为防御。

同行恶魔

恶魔是本作的核心系统之一，玩家队伍中至少要有1名同行恶魔，当主角的等级提升到10和20时，分别能令同行恶魔的上限增加到2名和3名。恶魔不但能够给队伍提供一些常驻的特殊效果，主角还能在战斗中通过恶魔（DEMON）指令中的“オープンデモン”能力把她们召唤到场上参与作战。恶魔上场后的行动是由AI控制的，每回合都需要消耗左上角的恶魔槽。虽然同时只能有1名恶魔在场上协助作战，但屏幕左上角的恶魔槽是全部同行恶魔的忠诚度（Rank）之和再加9。恶魔槽在我方角色展开攻防时会逐渐回复，主角在13级时习得的“ゲイザーハート”也能令该槽回复一定值。一旦恶魔槽耗尽，场上的恶魔就会自动进入暴走状态，各项能力大幅强化的同时，攻击也会变得不分敌我，因此应在该槽殆尽前用主角的“クローズデモン”能力令恶魔离场。

当主角的等级提升到16级习得“**デモンレイジ**”后，可以主动让恶魔在保持理性的前提下暴走，进一步增加我方战力。

恶魔也有HP的概念，玩家并不能主动帮其补血（常驻型回复特技有效，恶魔暴走时HP也会自动回满），一旦恶魔的HP耗尽，她在本战中就无法再度召唤，常驻效果也会消失。不过与战斗不能状态的队员不同，HP为0的恶魔在战后仍然可以获得经验值。随着经验值的累积、恶魔的忠诚度（Rank）会逐渐提升，除了习得新技能外，各项能力和恶魔槽的上限也会增加。忠诚度较高的恶魔在战斗中有时会主动现身，行动一次后便迅速离场，不会导致恶魔槽的损耗。



属性&异常状态

游戏中有火、水、风、土、光、暗，共6种属性，属性间存在相互克制关系，具体为“火→风→土→水→火；光→暗→光”。以克制的属性攻击时可以造成较大伤害，反之则伤害锐减。本作中常见的异常状态为左表中介绍的8种。除此之外，刺客的特技“**クロスフィックス**”成功后能让敌人陷入特殊的“束缚（**バインド**）”状态，效果同“气绝”；敌方还有一种特殊的“带走（**连れ去り**）”效果攻击，能直接打掉角色当前的一半HP，并把他带离战场，需等待一定的回合或将敌人击倒才能复原。

图标	状态	解说
	混乱	擅自行动，攻击不分敌我
	睡眠	陷入沉睡，不能执行指令，受到的伤害增加
	气绝	被打飞出队列，失去知觉，受到的伤害增加
	中毒	持续伤血，中毒效果在战斗结束后仍然持续
	麻痹	无法使用特殊技能，通常攻击挥空率上升
	沉默	无法使用各种魔法
	战斗不能	HP降为0无法继续参战，全员战斗不能的话便会Game Over
	暴走	敌方发动“ソルゲイズ”后主角的特有状态，会擅自行动，攻击同伴

恶魔一览

以下是本作11名可用恶魔的简单介绍和特技一览，召唤恶魔时每回合恶魔槽消耗量的具体计算公式为：该恶魔当前的忠诚度等级×通常/暴走状态下的百分比。特技消耗一项指的同样是恶魔槽，0消耗的是常驻特技，只要恶魔随队同行就能生效，并不需要召唤到场上，但在HP耗尽时效果会消失。

コメット

恶魔槽消耗通常20%、暴走40%。星之恶魔的战斗能力不强，不过在回复手段较为匮乏的初期能够在回血方面提供一定的帮助。由于其能显示隐藏门的特性，在初次探索迷宫时往往需要同行（当然知道位置的话，不带她也可以直接踢出隐藏门），“**フラッシュ**”能帮玩家回避掉一些不必要的战斗，“**星の加护**”则有助于刷素材，是赚钱的有效手段。

名称	习得	消耗	效果
トゥインクル	RANK 1	–	迷宫中隐藏着门的墙壁会发出亮光
フラッシュ	RANK 1	3	发出强烈的闪光并趁机从战斗中逃跑
星の加护 I	RANK 4	–	武具以外的宝物入手率提高10%
星の加护 II	RANK 9	–	武具以外的宝物入手率提高20%
星の加护 III	RANK 15	–	武具以外的宝物入手率提高30%

マルス



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。拥有强大物攻能力的火之恶魔，除了能对我方物理攻击提供伤害加成外，本身的链锯攻击威力也很大，暴走后的连续攻击输出更是高得吓人。她在一些需要强攻速杀的战斗中能够起到奇效，是BOSS战中的常客。“**ドラゴンアサルト**”的威力虽大，但选择后全队在本回合就无法展开其他行动，实用性有限。

名称	习得	消耗	效果
龙人の加护 I	RANK 1	–	物理攻击伤害增加20%
ドラゴンアサルト I	RANK 4	5	我方全体无视敌方耐久力一起攻击，但命中力下降10
龙人の加护 II	RANK 8	–	物理攻击伤害增加40%
ドラゴンアサルト II	RANK 12	8	我方全体无视敌方耐久力一起攻击，但命中力下降5
龙人の加护 III	RANK 17	–	物理攻击伤害增加60%
ドラゴンアサルト III	RANK 22	13	我方全体无视敌方耐久力一起攻击

クロノス



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。与**マルス**相对应，土之恶魔拥有超强的物理防御能力，常驻特技本身就有减轻伤害的效果，在面对物攻强到能直接秒杀我方角色的BOSS时，率先发动“**アイアンシェル**”也能确保队伍的安全。由于不少迷宫中都存在着熔岩、毒沼、荆棘等伤害地形，她在迷宫探索时的同行率也很高。

名称	习得	消耗	效果
アイアンフット I	RANK 1	–	迷宫中的所有伤害地形无效化
铁人の加护 I	RANK 1	–	受到物理伤害减轻15%
アイアンシェル I	RANK 4	4	制作减轻物理攻击伤害的障壁，效果持续1回合
铁人の加护 II	RANK 8	–	受到物理伤害减轻30%
アイアンシェル II	RANK 12	8	制作减轻物理攻击伤害的障壁，效果持续2回合
铁人の加护 III	RANK 17	–	受到物理伤害减轻45%
アイアンシェル III	RANK 22	12	制作减轻物理攻击伤害的障壁，效果持续3回合

ヘルメス



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。风之恶魔的可用招式比较丰富，包括全体攻击、中毒效果、提升回避力等，而且行动速度较快，不过由于HP相对较低，在BOSS战中存在一定的危险性。他的最大意义在于强制先动的特技“**ウインドアクト**”，因为后期BOSS的行动极快，我方若是不能在开场就加上各种BUFF的话，轻松就会被秒杀。

名称	习得	消耗	效果
翼人の加护 I	RANK 1	–	命中和回避能力上升2，防止敌方先制攻击
ウインドアクト I	RANK 4	3	1个回合内必定先制攻击
翼人の加护 II	RANK 7	–	命中和回避能力上升4，防止敌方先制攻击
ウインドアクト II	RANK 10	7	2个回合内必定先制攻击
猛毒の岚	RANK 14	5	敌方一列被猛毒之岚包围，持续3个回合
翼人の加护 III	RANK 18	–	命中和回避能力上升6，防止敌方先制攻击
ウインドアクト III	RANK 22	10	3个回合内必定先制攻击

ネプトゥヌス



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。虽然战斗能力并不出彩，但拥有强大回复能力的水之恶魔依然是持久型BOSS战中的常客，“**人鱼の加护**”的常驻效果能提升我方角色的存活率，而在战斗中发动“**ヒールシャワー**”后，其回复量高得足以让我方的治疗师彻底解放出来，转而展开其他行动。

名称	习得	消耗	效果
人鱼の加护 I	RANK 1	–	最大HP增加20%
ヒールシャワー I	RANK 4	5	每回合回复HP 10%
沉默の雾	RANK 7	3	敌方一列被忘却之雾包围，持续3个回合
人鱼の加护 II	RANK 10	–	最大HP增加30%
ヒールシャワー II	RANK 14	10	每回合回复HP 15%
人鱼の加护 III	RANK 18	–	最大HP增加40%
ヒールシャワー III	RANK 22	15	每回合回复HP 20%

ユピテル



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。雷之恶魔的性格有些乖张，运用起来也不是太顺手。主要是因其各项特技的效果都算不上出彩，全员强攻的“クロスサンダ－”比起マルス而言威力差了不少。她本身的能力倒还不错，物理攻击附带麻痹、致命等效果，暴走后也能够提供一定的火力输出。

名称	习得	消耗	效果
雷人の加护	RANK 1	–	迷宫中的所有伤害墙壁无效化
エレキバインドⅠ	RANK 4	3	敌方一列的命中和回避能力下降3，且无法逃走
クロスサンダ－Ⅰ	RANK 7	4	我方全员对敌方前列进行必中攻击，但攻击力下降20%
エレキバインドⅡ	RANK 10	5	敌方一列的命中和回避能力下降6，且无法逃走
クロスサンダ－Ⅱ	RANK 13	7	我方全员对敌方前列进行必中攻击，但攻击力下降10%
エレキバインドⅢ	RANK 16	8	敌方一列的命中和回避能力下降9，且无法逃走
クロスサンダ－Ⅲ	RANK19	10	我方全员对敌方前列进行必中攻击

ヴィ-ナス



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。由于常驻特技“黄金の加护”对于经验值和金钱的加成效果，美之恶魔也成了居家旅行、打怪练级的必备同伴。虽然在战斗能力方面不能太指望她，但“ゴ－ルデンシエル”是在面对中期一些以魔攻为主的BOSS时较为常用的保护措施。

名称	习得	消耗	效果
黄金の加护Ⅰ	RANK 1	–	经验值和金钱入手量提升5%
ゴ－ルデンシエルⅠ	RANK 4	3	制作缓和敌方魔法、特殊攻击的障壁，效果持续1回合
黄金の加护Ⅱ	RANK 8	–	经验值和金钱入手量提升10%
ゴ－ルデンシエルⅡ	RANK 12	6	制作缓和敌方魔法、特殊攻击的障壁，效果持续2回合
黄金の加护Ⅲ	RANK 16	–	经验值和金钱入手量提升15%
ゴ－ルデンシエルⅢ	RANK 20	9	制作缓和敌方魔法、特殊攻击的障壁，效果持续3回合

アストロ



恶魔槽消耗通常30%、暴走50%。魔之恶魔自然是以魔法攻击为主，“オメガインパクト”、“クアッドボルト”等高阶魔法他都能够使用。我方的法师在其特技“マジックバ－スト”的加成下能够大幅提升魔攻的伤害输出，MP在“魔人の加护”效果下也是源源不绝，非常受用。

名称	习得	消耗	效果
魔人の加护Ⅰ	RANK 1	–	最大MP增加20%
マジックバ－ストⅠ	RANK 4	5	魔法的威力和效果增强50%，效果持续1回合
魔人の加护Ⅱ	RANK 8	–	最大MP增加40%
マジックバ－ストⅡ	RANK 12	11	魔法的威力和效果增强50%，效果持续2回合
魔人の加护Ⅲ	RANK 16	–	最大MP增加60%
マジックバ－ストⅢ	RANK 20	17	魔法的威力和效果增强50%，效果持续3回合

ウラヌス



恶魔槽消耗通常35%、暴走55%。光之恶魔的物攻伤害仅次于マルス，虽然偶尔发动的光魔法威力略显不足，但凭借其自身出色的HP和防御力，在BOSS战中有稳定的发挥。“天使の加护”的效果拔群，而且还是0消耗的常驻特技，极为超值。保护后列角色的“光のヴエ－ル”则可以用道具“神の盾”来替代。

名称	习得	消耗	效果
天使の加护Ⅰ	RANK 1	–	受到魔法伤害减轻30%，命中能力上升1
光のヴェ－ル	RANK 4	13	制作防御远程攻击的光明帷幕，我方后列不会受到敌人的物理攻击
天使の加护Ⅱ	RANK 8	–	受到魔法伤害减轻50%，命中能力上升3
天使の子守歌	RANK 12	17	对敌方一列哼唱摇篮曲诱其沉睡，持续3个回合
天使の加护Ⅲ	RANK 16	–	受到魔法伤害减轻70%，命中能力上升5

プルト



恶魔槽消耗通常35%、暴走55%。与ウラヌス相对，暗之恶魔是魔法输出型角色，不过暗属性魔法在后期的效果有限。0消耗的常驻特技“恶魔の加护”配合上アストロ的“マジックバ－スト”，双重加成效果下能让魔法攻击的威力得到惊人的强化。另外“暗のヴエ－ル”同样可以用道具“神の盾”替代。

名称	习得	消耗	效果
恶魔の加护Ⅰ	RANK 1	–	魔法攻击伤害上升15%，回避能力上升1
暗のヴェ－ル	RANK 4	13	制作防御远程攻击的暗黑帷幕，我方后列不会受到敌人的物理攻击
恶魔の加护Ⅱ	RANK 8	–	魔法攻击伤害上升30%，回避能力上升3
恶魔の　宣	RANK 12	18	降雨令敌方一列愤怒迷失自我，持续3个回合
恶魔の加护Ⅲ	RANK 16	–	魔法攻击伤害上升45%，回避能力上升5

エリス



恶魔槽消耗通常40%、暴走60%。作为正篇通关后的隐藏BOSS，命运之恶魔的特点鲜明。“大地の加护”是在魔方阵刷装备时的必备特技；“月光の矢”没有任何办法可以化解，对于BOSS的伤害虽大，但我方被击中的角色也必定被秒；“太阳の奇迹”的效果同道具“神の手”，效果每回合会发生变化。

名称	习得	消耗	效果
真实の瞳	1	–	迷宫中隐藏着门的墙壁会发出亮光
大地の加护	4	–	在魔方阵放置魔石的数量增加1
月光の矢	8	18	对敌我双方各1体释放无法回避、威力巨大的神雷
太阳の奇迹	13	20	以下效果中随机出现三个，可选择其一：恶魔槽回复最大值，我方全员的魔法威力增强50%，我方全员回避能力上升30，我方全员HP全回复、解除所有异常状态，我方全员MP全回复，敌方魔法无效化，敌方的异常状态攻击完全无效

人物状态

能力

角色的基本能力包括以下6项：力量（STR）影响物理攻击的命中能力与威力；智力（INT）影响魔法攻击力和最大MP；神秘力（MYS）影响回复魔法的效力、部分道具和装备的效力以及最大MP；体力（VIT）影响防御力、最大HP以及陷入异常状态的几率；敏捷性（AGI）影响命中能力、回避能力和行动顺序；运气（LUC）影响异常状态的成功率、部分技能的发动几率、逃跑的成功率等。角色在等级提升时会得到1点能力点，玩家可以自由增加到以上6个项目的任意一项，若能力值已达上限便不能继续追加，不过仍可以靠装备和家具的效果进一步提升。



武具＆神器

本作各有7种武器和7种防具，角色所能使用的装备主要受职业的影响。每名角色可以装备两套武器，在战斗中随时切换。此外，武器还有双手、单手和辅助之分。全角色都以右手为惯用手，可以装备单手或辅助类武器，而在右手装备了单手或辅助武器的前提下，左手只能装备盾牌或辅助类武器，当然双手武器就只能装备一件。武士的特殊技能“二刀流”效果则是让左手也得以装备单手类武器。此外，部分装备在使用时有攻击、回复等特殊效果，且不会损坏，合理利用可以省下购置大量回复道具的资金。装

备除了影响物理攻击力、命中能力、防御力和回避能力外，下方的9个空格还有可能随机附加各类特性。

属性：共有火、水、风、土、光、暗6种属性。

能力补正：对STR、INT、MYS、VIT、AGI、LUC这6项基本能力进行补正，可突破能力上限。

异常状态：沉默、混乱、睡眠、中毒、麻痹、气绝、致命7种，带“致命”效果的武器有一定几率直接把对方打成战斗不能状态。

种族付与：敌方分为兽人、生物、不死、精灵、魔族、神6个种族，武器带有“对××”的种族特性时，攻击对应种族的伤害为1.5倍，防具带有“耐××”的种族特性时，受到对应种族的伤害减少10%。“全种别”字样的对所有种族皆有特效。

效果：咒攻——强化魔法攻击力和效果；咒防——强化魔法抵抗力；特防——强化吐息等特殊攻击以及异常状态的抵抗力；HP±——在迷宫中每移动1步、在战斗中每经过一回合，HP都增加/减少1。

“神器”是一类非常特殊的装备，其作用是让角色习得其他职业的特技，甚至还有“**アイテム修炼**”这种任何职业都不会的特技，而当非法师系职业装备上魔法类的神器后，也能够获得MP。每名角色最多可装备5种神器，让职业搭配上特定的神器能够弥补不足或是进一步发挥优势，这也是制定战术的关键之一。本作中共有64种神器，由于神器魔石的数量是有限的，因此在使用时建议配合上增量、激增类魔石令收获最大化，并适当运用S/L大法。



种族&职业

每名角色都有“种族(RACE)”和“职业(CLASS)”两个概念。不同种族的初期能力值各不相同，这也直接影响能力上限(单项能力上限=初期值+20)，另有少量武器是限定种族的，职业主要影响角色所能使用的装备和习得的特技。故在作成角色时，合理搭配种族和职业至关重要。下面先简单介绍5个种族。

人类(ヒューマン)：各项能力非常平均，上限皆为29，可以适用于全部职业，反过来说也没有太大的特色。

精灵族(エルフ)：智力出众，上限达33，体力和HP补正较低，但MP补正值高，非常适合法师职业。

矮人族(ドワーフ)：肉体强韧、攻防俱佳，力量和体力上限都达到33，HP补正也很高，适合活跃在前列的圣骑士、战士职业。

小人族(ミグミィ)：身材小巧的种族，神秘力的上限达33，敏捷上限也有31，能够很好地胜任治疗师这种“奶妈”职业。

兽人族(ネイ)：长有猫耳的半人半兽种族，敏捷上限达32，回避能力出色，适合武士、刺客这类对速度要求较高的职业。



职业分析

以下是本作中全部8种职业所能习得的特技，消耗一项指的是MP。笔者也会简单介绍一下职业的推荐主力技、适合搭配的神器，以及升级时加点等基本心得。相信广大玩家能开拓出更丰富的战术体系。

凝视者
(ゲイザー)



主角特有的职业，由于战斗中发动恶魔技能和角色技能的指令是不相冲突的，因此也是整个队伍的核心。凝视者除了有恶魔相关的特技外，还有相当多伤害输出的招式，故在升级时推荐把点数优先加给STR和AGI，前者用于强化物理攻击、后者则是弥补“**ユピテルベイン**”等招式导致的命中力下降。由于“**アストロフォース**”的无限射程效果，凝视者可以站在后列放心攻击，故VIT适当加少许保证HP即可。Lv7后能发动“集中”，这也是展开多段攻击的前提，如果能够刷出神器“**トウル-スナイプ**”，就可凭借“超集中”效果每回合都提供强大的火力输出。需要注意的是一旦凝视者陷入战斗不能状态，召唤出的恶魔就会自动离场。

名称	类型	习得	消耗	效果
ヒール	回复魔法	Lv1	4	用神秘灵气回复我方单体的HP，回复量随Lv提高而增加
ゲイザーボルト	攻击魔法	Lv4	6	用灵气之枪贯穿敌方单体，STR越高效果越强
テラベイン	特殊技能	Lv7	–	对敌方单体连续攻击3次(需要先处在集中状态)
リターンドア	辅助魔法	Lv7	1	张开神秘之门，从迷宫瞬间返回龙姬亭(也有无法使用的场所)
ダブルスロット	特殊技能	Lv10	–	随行恶魔的数量增加到2
ホイッスル	辅助魔法	Lv10	10	队列被破坏时能恢复到被破坏前的状态，提前使用的话能抵御1次破坏队列的攻击
ゲイザーハート	特殊技能	Lv13	–	用寄宿在魔眼里的神秘力量回复恶魔槽，但失败的话会造成恶魔槽减少
ヘルスヒール	回复魔法	Lv14	7	用灵气之力解除我方单体的异常状态(战斗不能除外)
デモンレイジ	特殊技能	Lv16	–	召唤出的恶魔能保持理性进入暴走状态，但恶魔槽的消耗增加
ゲイザーブラスト	攻击魔法	Lv18	12	用灵气大剑横扫敌方一列，STR越高效果越强
マーズベイン	特殊技能	Lv19	–	对敌方单体连续攻击4次，但命中力-5(需要先处在集中状态)
トリプルスロット	特殊技能	Lv20	–	随行恶魔的数量增加到3
ゲイザーフェイム	辅助魔法	Lv22	5	发出强烈的灵气，降低迷宫中的遇敌率
アストロフォース	特殊技能	Lv24	–	所装备武器的射程变为无限制
ユピテルベイン	特殊技能	Lv28	–	对敌方单体连续攻击5次，但命中力-10(需要先处在集中状态)

战士
(ファイター)

纯物理攻击型职业，适合由矮人族来担当。战士的多段攻击目标虽然是一列上的随机对象，但在BOSS战中发挥的效果与凝视者是基本一样的，升级时也推荐优先加STR。此外还要提升敏捷，否则经常会出现打不到人的情况；由于战士所能装备的强力武器射程往往较短，故防御力不足的话在前列会被秒，建议AGI和VIT的提升一视同仁。Lv6时能习得“集中”，需要的神器同样是能够发动“超集中”的“**トウル-スナイプ**”，刷出“**神の両腕**”和“**キラ-エッジ**”的话，结合二刀流的特性和追击效果也可以进一步提高伤害输出。



名称	类型	习得	消耗	效果
反击	特殊技能	Lv3	–	受到敌方物理攻击时有一定几率反击，选择防御时发动几率较高
ラッシュアタック	特殊技能	Lv6	–	对敌方一列上的随机对象进行3次攻击(需要先处在集中状态)
ファイナルガッツ	特殊技能	Lv10	–	自身战斗不能时有一定几率以HP为1的状态存活，选择防御时发动几率较高
ワイルドスイング	特殊技能	Lv15	–	对敌方单体进行大威力攻击，但命中力较低
レイジングヒット	特殊技能	Lv21	–	对敌方一列上的随机对象进行5次攻击，但攻击力-20%，命中力-5(需要先处在集中状态)
サイクロン	特殊技能	Lv28	–	对敌方一列上的随机对象进行7次攻击，但攻击力-30%，命中力-10(需要先处在集中状态)

圣骑士
（パラディン）

前列肉盾型角色，配合 VIT 上限最高的矮人族，能够成为队伍的守护神。由于常常需要在 BOSS 战中单兵突前、担当吸引火力的角色，故升级时优先给 VIT 加点，提升防御力和 HP，达到上限后再把点数分给 AGI。圣骑士在 19 级后对麻痹和致命效果免疫，只要不被打出气绝存活率就没问题，还可以由治疗师给他附加 **“デバインアーマー”** 进一步强化防御力。如果能刷出神器 **“パリィ”**、**“反击”** 和 **“ファイナルガッツ”** 就更完美了，在前列全程防御简直坚如磐石，不时还能展开还击锦上添花。



名称	类型	习得	消耗	效果
デバインボディ	特殊技能	Lv1	–	防御力得到当前 Lv/2 的额外加成，一定几率发动伤害减半的效果
フロントガード	特殊技能	Lv4	–	一定几率保护后列的同伴，选择防御时发动几率较高
ホーリーチャージ	特殊技能	Lv7	–	无视敌方单体防御力进行攻击，对不死族有特效，自身防御力减半，回避力 –10、命中力 +5
ディボーション	特殊技能	Lv12	–	替同伴承受来自敌方的攻击，自身回避力上升，但对瞄准其他列的攻击发动几率较低
ホーリーガード	特殊技能	Lv19	–	完全防御来自敌方的麻痹、致命攻击
プロヴィデンス	特殊技能	Lv28	–	无视敌方单体防御力进行攻击，对不死族有特效，自身防御力为 0、回避力 –20、命中力 +10、攻击次数 +1

武士
（サムライ）

同样作为物理伤害输出型职业，武士对回避力有相当高的要求，故要优先提升 AGI、之后才是 STR 和 LUC，原因就在于系统介绍得不明不白的两招“修罗”。“修罗 表式”要求武士成功回避敌方的攻击后才能继续连击，如果武士位于后列、敌方攻击无法命中的话单挑就会中断了（不过 **“ホーリーシールド”** 的效果无影响）；“修罗 里式”虽然不强制要求回避敌方攻击，但同样要在敌方的射程范围内，堪称堂堂正正的单挑。由于修罗发动后武士的防御力降为 0，故没有超高的回避力轻易就会被重创，除了反复用治疗师的辅助魔法来提升回避外，配合神器 **“シャドーステップ”** 也能降低自身的危险性。



名称	类型	习得	消耗	效果
二刀流	特殊技能	Lv1	–	弓箭以外的单手武器也可以装在左手
斩り込み 壹	特殊技能	Lv4	–	对敌方一列展开范围攻击，但攻击力 –15%（二刀流时武器射程以较长的为准）
修罗 表式	特殊技能	Lv7	–	与攻击目标单挑，成功回避敌方攻击时方能继续展开连击，自身防御力为 0、命中力 +5，最大连续攻击次数为当前 Lv
斩り込み 貳	特殊技能	Lv12	–	对敌方两列展开范围攻击，但攻击力 –25%（二刀流时武器射程以较长的为准）
修罗 里式	特殊技能	Lv19	–	与攻击目标单挑，直至分出胜负，自身防御力为 0、命中力 +5，连最大连续攻击次数为当前 Lv
斩り込み 叁	特殊技能	Lv28	–	对敌方三列展开范围攻击，但攻击力大幅下降（二刀流时武器射程以较长的为准）

游侠
（レンジャー）

游侠的招式乍看上去貌不惊人，但由于 25 级时能习得非常实用的“超集中”，只要不被敌方的攻击命中就会一直处在“集中”状态（中毒伤害无影响），故能免去一个回合的准备时间，大大提升伤害输出。由于游侠自身缺乏多段判定的招式，想要在 BOSS 战中发挥实力，需要刷出 **“サイクロン”** 或 **“ユピテルペイン”** 神器来增加攻击火力。游侠的高命中可以完全适应这些招式，而远程攻击配合贯通效果的特性在面对数列杂兵时也能够游刃有余。升级加点时优先分配给 STR 和 AGI。



名称	类型	习得	消耗	效果
狩人の目	特殊技能	Lv3	–	选择攻击对象时可以看到其当前 HP
スナイプ	特殊技能	Lv7	–	无视敌方回避技能用弓箭进行强力一击，命中力 +5、会心率上升（需要先处在集中状态）
ピアース	特殊技能	Lv12	–	用弓箭进行攻击时有一定几率贯穿敌人、攻击到后列（无法与部分特技并用）
バリスタショット	特殊技能	Lv18	–	对敌方一列上的随机对象进行 3 次攻击，但攻击力 –50%、命中力 –5
トゥルースナイプ	特殊技能	Lv25	–	100% 命中、必定发动贯穿效果的狙击，并令敌方回避力下降

刺客
（アサシン）

与兽人族非常契合的职业，6 级时能够使用“隐身”，让敌方在攻击时找不到自己，几个招式也都要求刺客处在隐身状态才能展开。刺客适用的武器常为多段判定且带有各种异常效果，故升级时推荐优先增加 LUC 和 AGI，提升发动几率，以异常状态流战术协助队伍的其他角色展开进攻。在高 LUC 的前提下，配合一些多段攻击判定的神器也能提高 **“キラーエッジ”** 的发动几率，轻松秒杀杂兵。另外推荐刷出 **“神の両腕”**，用二刀流的特性让刺客装上更多带异常效果的武器。



名称	类型	习得	消耗	效果
シャドーステップ	特殊技能	Lv1	–	回避力得到当前Lv/2的额外加成，不装防具时回避力进一步提升
キラーエッジ	特殊技能	Lv3	–	一定几率发动攻击次数+1的致命攻击
スニークアタック	特殊技能	Lv6	–	发动无视敌方防御力的隐秘攻击（需先处在隐身状态），命中力+5
ミラージュ	特殊技能	Lv10	–	1回合内制作回避力极高的幻影，我方全体回避力+10
パリィ	特殊技能	Lv15	–	一定几率令攻击无效化，选择防御时发动的几率较高
クロスフィックス	特殊技能	Lv21	–	发动的回合到次回合间封印敌方的动作，但会被敌方发现
シャドーアサルト	特殊技能	Lv28	–	对敌方单体发动必中攻击，隐身的时间越久威力越高，但会被敌方发现（需先处在隐身状态）

法师
（ウィザード）

魔法攻击型角色，以高 INT 的精灵族来担任效果极佳，升级时优先点 INT 和 MYS。法师拥有 5 种属性的攻击魔法，在掌握了敌方属性后可以有效地进行打击，如果刷出神器 **“ホーリーセット”** 能填补其缺乏光属性魔法的空白，**“マナ回复”** 也是必不可少的神器。**“ブーストマジック”** 可以让下次咏唱魔法的效果提升为 2 倍，相比 **“ファストキャスト”** 更节省 MP。蓄力后 **“クアッドボルト”** 能迅速对单体造成极大伤害，**“エビルフレア”** 和 **“オメガインパクト”** 则是快速清屏的大范围杀伤性武器。如果魔法攻击的效果不佳，用 **“デバインウェポン”** 伺机给物理攻击手大幅强化攻击力也是法师的职责所在。



名称	类型	习得	消耗	效果
ファイアボルト	攻击魔法	Lv1	4	用强烈火炎攻击敌方单体，对土属性的敌人有特效
スロー	辅助魔法	Lv2	2	拘束敌方单体令其回避力下降，重复使用能增加效果
エアボルト	攻击魔法	Lv3	4	用风刃撕裂敌方单体，对水属性的敌人有特效
マジックウエポン	特殊技能	Lv3	4	令对象装备的武器附加"对精灵"的种族特性
アクアボルト	攻击魔法	Lv4	4	用高压水流攻击敌方单体，对火属性的敌人有特效
マルチスロー	辅助魔法	Lv5	4	拘束敌方一列令其回避力下降，重复使用能增加效果
アースボルト	攻击魔法	Lv6	4	将敌方单体甩向地面或墙壁，对风属性的敌人有特效
ウィザーボルト	特殊技能	Lv7	—	放出体内积蓄的魔力进行攻击，威力和攻击对象随 Lv 提高而增加
ファイアブラスト	攻击魔法	Lv8	8	用灼热之炎横扫敌方一列，对土属性的敌人有特效
マジックウォール	辅助魔法	Lv9	5	制作减轻魔法攻击伤害的魔法之壁，效果持续 1 回合
エアブラスト	攻击魔法	Lv10	8	用无数风刃贯穿敌方一列，对水属性的敌人有特效
バイオウォール	辅助魔法	Lv11	5	制作减轻吐息和状态攻击伤害的雾之壁，效果持续 1 回合
アクアブラスト	攻击魔法	Lv12	8	用高压水流猛扑敌方一列，对火属性的敌人有特效
ブーストマジック	特殊技能	Lv12	8	随后咏唱的魔法效果有所强化（需要先处在集中状态）
アースブラスト	攻击魔法	Lv13	8	将敌方一列甩向地面或墙壁，对风属性的敌人有特效
フォースマジック	辅助魔法	Lv14	7	制作减轻魔法攻击伤害的魔法之壁，咏唱后效果能持续到返回据点
エビルボルト	攻击魔法	Lv15	5	用暗之波动攻击敌方单体，对光属性的敌人有特效
フォースバイオ	辅助魔法	Lv16	7	制作减轻吐息和状态攻击伤害的雾之衣，咏唱后效果能持续到返回据点
フォースブレイク	辅助魔法	Lv17	6	制作吸收魔力的漩涡，消除敌方全体的魔法效果
マジックエンハンス	特殊技能	Lv18	—	强化法师的魔法效果到 1.5 倍
エビルブラスト	攻击魔法	Lv19	10	用暗之波动攻击敌方一列，对光属性的敌人有特效
マジックブレイク	辅助魔法	Lv21	10	令敌方一列的魔法攻击力和效果减半，效果持续到战斗结束
エビルフレア	攻击魔法	Lv24	18	用巨大的暗之太阳攻击敌方全体，对光属性的敌人有特效
ファストキャスト	特殊技能	Lv25	—	连续使用 2 次同种魔法（MP 消耗为 2 次的分量）
デバインウエポン	辅助魔法	Lv26	16	强化我方单体的物理攻击力，效果持续到战斗结束
クアッドボルト	攻击魔法	Lv28	18	用火、风、水、土 4 种属性连续攻击敌方单体
オメガインパクト	攻击魔法	Lv30	24	投掷魔力之核引发核爆攻击敌方全体

治疗师
（ヒーラー）

标准的奶妈职业，小人族的高 MYS 比较适合治疗师。升级加点除了 MYS 外，建议优先点 AGI 而非 INT，因为基本不需要治疗师进行法术攻击，反倒是及时快速地补血更为关键。"マナ回复"让治疗师的 MP 非常充足，大大延长探索迷宫的时间。在战斗中治疗师的职责便是加 BUFF 和回血，0 消耗的"ホーリーシールド"使用率极高，"デバインアーマー"则能大大强化前排肉盾角色的防御力。如果刷出神器"ファストキャスト"在施放辅助魔法时效率能提高一倍，装上"サポートセット W"也能分担法师对敌方用 DEBUFF 的责任。



名称	类型	习得	消耗	效果
キュア	回复魔法	Lv1	3	用神圣之力回复我方单体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
アボイド	辅助魔法	Lv2	2	用光之祝福提高我方单体的回避力，重复使用能增加效果
キュアポイズン	回复魔法	Lv3	4	用神圣之力解除我方单体的中毒状态
ホーリーウエポン	特殊技能	Lv3	—	令对象装备的武器附加"对不死"的种族特性
ヒット	辅助魔法	Lv4	3	用光之祝福提高我方单体的命中力，重复使用能增加效果

名称	类型	习得	消耗	效果
マルチキュア	回复魔法	Lv5	8	用神圣之力回复我方全体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
マナ回复 I	特殊技能	Lv6	—	在迷宫内移动时 MP 回复，回复速度随 Lv 提高而加快
マルチアボイド	辅助魔法	Lv6	5	用光之祝福提高我方全体的回避力，重复使用能增加效果
キュアパラライズ	回复魔法	Lv7	5	用神圣之力解除我方单体的麻痹状态
マルチヒット	辅助魔法	Lv8	8	用光之祝福提高我方全体的命中力，重复使用能增加效果
ハイキュア	回复魔法	Lv9	6	大幅回复我方单体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
ホーリーシールド	特殊技能	Lv10	—	制作守护同伴、抵御敌方攻击的障壁，耐久力随着 Lv 提高而增加
フォースアボイド	辅助魔法	Lv10	7	用光之加护提高我方全体的回避力，咏唱后效果能持续到返回据点
ホーリーライト	攻击魔法	Lv11	5	用光之矢贯穿敌方单体，对暗属性的敌人有特效
ヘルスキュア	回复魔法	Lv13	6	解除我方单体的所有异常状态（战斗不能除外）
フォースアヒット	辅助魔法	Lv14	10	用光之加护提高我方全体的命中力，咏唱后效果能持续到返回据点
ヒールエンハンス	特殊技能	Lv15	—	强化治疗师的魔法效果到 1.5 倍
クレイエム	攻击魔法	Lv16	6	用神圣的钟声令敌方单体的灵魂升天，但对强敌无效
ハイマルチキュア	回复魔法	Lv17	16	大幅回复我方全体的 HP，回复量随 Lv 提高而增加
デバインアーマー	辅助魔法	Lv18	12	给我方单体附加减轻物理攻击伤害的神之铠，效果持续到战斗结束
ホーリーシャイン	攻击魔法	Lv20	10	用无数光之矢贯穿敌方一列，对暗属性的敌人有特效
マナコンバート	特殊技能	Lv21	—	令自身和其他成员的 MP 互换
フォースガード	辅助魔法	Lv22	9	制造神圣的光之壁，能抵御 1 次消除我方常驻魔法效果的攻击
フルキュア	回复魔法	Lv24	12	用神圣之力完全回复我方单体的 HP
グランドクロス	攻击魔法	Lv26	12	用审判之光令敌方一列的灵魂升天，但对强敌无效
マナ回复 II	特殊技能	Lv28	—	在战斗时每经过一定回合 MP 回复，MYS 越高间隔越短
ハイヘルスキュア	回复魔法	Lv28	16	解除我方全体的所有异常状态（战斗不能除外）
ファイナルキュア	回复魔法	Lv30	16	用神圣之力解除我方单体的所有异常状态（战斗不能除外），并完全回复其 HP

流程攻略

注：主角的默认种族为男性人类，初期可以自由选择外观、声音，但种族、性别、职业不能改变，下文使用其默认名字欧兹（オズ）。对话时出现的选项对剧情主线没有影响，玩家可以放心选择。迷宫中的宝箱位置、内容和强制战斗点都会随机变化，故攻略只给出固定道具或事件的点位坐标以及迷宫地图，BOSS 战要点以标准难度"あったかい"为准。

序幕

一开场欧兹就位于地下牢狱，沿惟一的道路逃到地下室后从红发女性处得到武器，教学战面对恶魔コメット用普通攻击便可轻松获胜。对方从暴走状态恢复后欧兹发动恶魔之眼的能力，得到"コメットの魂"。随兰斯罗娜（ランスローナ）来到龙姬亭上层，与年轻的女性管理人芙兰（フラン）见面后，游戏正式开始。



OP 过后得到"コメットの键"，先前往 3F 的管理人室。选择"确认する"芙兰会介绍备选同伴，玩家也可以选"自分で探す"自己作成角色。随后前往 1F 的玄关（エントランス），并从兰斯罗娜处得到 300G 的初始资金，首个迷宫"赤の旧市街"也会在地图上开启。

赤の旧市街

在"永炎の市街"区域的（X08，Y14）会触发使用恶魔之力的教学战，来到（X13，Y10）后按○键踢击矮墙，即可发现隐藏的大门——队伍中有コメット同行才能看到这种隐藏门。将魔石（ジェム）类道具放在（X12，Y15）的魔方阵上，能从魔界引来恶魔，击倒它们便可刷取装备。接下首个任务"ランスロ－ナの课题"，如



法炮制压制（X07，Y19）的魔方阵后，一身戎装的芙兰出现，主角遂与其一同返回龙姬亭。在地下室见到普罗梅斯（プロメス）后可以开启复活和仓库功能，在此还能改变游戏的难度。到大广间向兰斯罗娜汇报，随后芙兰会委派新的任务"借用书を取り戻せ"，大广间的传言板上也可以接受其他任务。得到"魔法の受话器"后，大地图上会开启新的迷宫"奴隶墓地"。

再度进入"赤の旧市街"后会自动触发"デモン讨伐 マルス"，当前的目标是压制本迷宫全部4大区域的8个魔方阵，在压制魔方阵的过程中恶魔マルス有可能会现身，打不过时不妨先选择逃跑。目前的杂兵虽然不强，但大量出现时我方很容易被车轮战耗死，建议玩家在练级的同时积攒金钱，攒够1000G后再租一间房子，把队伍扩充到3人安全性就会大大提升。在"永炎の市街"的（X15，Y19）能得到5个"魔法のチョ－ク"，踢开北侧隐藏的墙壁后进入"火龙の足迹"区域，踏到熔岩上会费血。目前角色的HP不足以



强行踏过熔岩向北挺进，先绕向东南的路口进入"湖水侵蚀街"区域。由此绕到北侧可进入"水运商区"，在（X13，Y05）有一个传送装置，不过目前无法使用，而在另一边的（X10，Y04）处调查尸体可得到"ボロボロの护符"（任务"护符泥棒"相关）。从"水运商区"向西同样可以到达熔岩覆盖的"火龙の足迹"。在压制魔方阵的过程中需先打一次普通状态的BOSS，待把迷宫内的所有魔方阵尽皆压制后，"火龙の足迹"的（X12，Y12）就会出现特殊的恶魔魔方阵，在此需与暴走化的BOSS再度开战，获胜后才能得到"マルスの魂"。随后返回龙姬亭找芙兰可以领取赏金，但想要与恶魔契约需要先完成大广间传言板上的带有钥匙图标的任务。先后将"管理人室の扫除"和"葬仪屋の赖み"完成后前往管理人室，便可得到"マルスの键"。玄关的剧情过后新的迷宫"黑い槛"开启（该迷宫内每个区域都以恶魔命名，想要逐层深入探索必须要有相应的恶魔之键，正篇通关后的隐藏BOSS也在其中，故放到最后再介绍）。

BOSS战 マルス

通常状态下BOSS会挥动链锤展开物理攻击，火属性魔法的伤害值相对较低。此战建议用一人前列、两人后列的阵型，以游戏的默认队伍配置为例——圣骑士在前列不断防御吸引火力，后列的主角持弓负责火力输出，治疗师专职回复。圣骑士在4级时习得的"フロントガ－ド"配合防御指令可以有效地保护后列单位，只要前列肉盾的防御力足够，再给回复系角色配上"愈しの杖"这类有MYS加成的装备（该杖直接使用也有回血效果），可以非常安全地击退BOSS。

暴走状态下BOSS召唤出的火属性杂兵会替其承担伤害，需要优先干掉。此外BOSS会使用针对全体的火属性魔法，如果治疗师尚未习得"マルチキュア"，就需要准备几个全体回复药来应对。开战后建议用治疗师的"ヒット"给主攻手提升命中力，其他战术跟之前一致。

奴隶墓地

进入墓地后自动触发"デモン讨伐クロノス"，同样要求玩家压制全部的魔方阵，并先后击倒普通状态和暴走状态下的クロノス，这个降服恶魔的步骤今后就不再赘述了。本迷宫有大量的不死族杂兵，武器拥有"对不死"特性的话对它们较为有效，使用治疗师的"ホ－リ－ウエポン"也可以给任意武器暂时附加对不死的特性。紫色的地面是诅咒之沼，踩上后会削减HP。将两个区域的7个魔方阵全部压制就能令恶魔魔方阵出现，不过想要打开通路必须先在"名无し达の墓所"（X06，Y18）的大门前触发并完成任务"魔物のしがらみ"。"咒われた灵园"的（X11，Y00）位置北侧有一道隐藏门，而恶魔魔方阵则位于毒沼包围的（X12，Y06）。建议玩家在此阶段攒足5000G，把队伍扩充至4人以强化火力输出。



BOSS战 クロノス

通常状态下BOSS的实力相比マルス并没有提升太多，除了物理攻击和土属性魔法外，受到伤害时还有一定几率发动反击。我方同样可以采取前列诱敌、后列主攻的战术，同行恶魔推荐マルス，其多段攻击可以带来稳定的火力输出。主角在7级时习得的"テラベイン"能在集中1回合后连续发动3次攻击，也是主要的伤害输出手段。此外针对BOSS的HP较高的特点，可在战前招入第4名同伴，默认配置的战士会令我方的战斗力提升一个台阶，攻击技"ラッシュアタック"能大大缩短战斗的时间。

而对暴走状态的BOSS需要先清掉无当肉盾的土属性杂兵，其主要威胁是攻击全体的土属性魔法，只要治疗师的"マルチキュア"及时跟上就能保证安全。进攻套路依旧是主角的"テラベイン"和恶魔的多段攻击。虽然BOSS物理防御力出色，但在我方的强攻下撑不了太久。

带着"クロノスの魂"返回龙姬亭后不要急着向芙兰汇报，先存档并整备一番，因为进入管理人室对话选择"问题ない"后魔物便会突然来袭。从NPC处获得"精灵の药"、"星树の叶"、"クロノスの键"后就要迎来BOSS二连战。获胜后依次前往地下室、大广间触发事件，大段的剧情中罗娜英勇牺牲……

BOSS战 ミドガルズヘッド

BOSS每回合可行动两次，普通攻击伤害不高但附带中毒效果，更为麻烦的是攻击全体的猛毒吐息。仅靠一人要同时负责回复和解毒会比较吃紧，建议准备充足的解毒道具，以缓解治疗师的压力。首战获胜后还需要继续战另一条蓝色的触手，其初期HP比前一阶段更少，不过会用回复魔法给自己补血。BOSS不再用毒，而是会摇晃大地令我方的队列被打乱（前后列交换），这样原本处在后列的弱防角色很容易被二连攻击干掉，建议把主角的等级升到10级学会"ホイッスル"，凭此免疫破坏队列的招式，战斗就会轻松很多了。

星树のとばり

恶魔クロノス的特性是无视迷宫中的伤害地形，故之前的熔岩、毒沼地形可以放心探索了。带着她踏过"奴隶墓地·咒われた灵园"的毒沼，从东北的出口离开可以进入全新的迷宫"星树のとばり"，"デモン讨伐 ヘルメス"的任务也随之开启（踏过"名无し达の墓所"东南的毒沼可以到达"古王の庙堂"，不过暂时无法开启上锁大门）。先调查"木漏れ日の森"区域（X01，Y11）的传送门之石（ゲ－トスト－ン）并选择"触れてみる"便可令其启动。树林内的荆棘是伤血地形，"迷いの森"地区还有一种特殊的谜之回廊地形，踩上去后会随机发生自动转向，且在缩略地图上无法看出自己的朝向，玩家必须靠肉眼观察周围的环境来判断。在"木漏れ日の森"调查（X15，Y02）的尸体可以得到621G以及"ヒ－スの借用书"



（任务“人狩り依赖”相关）。“白の庭院”区域（X10，Y18）的南侧有隐藏大门，在（X14，Y12）会发现一只小精灵，将目前可探索区域内的6个魔方阵尽皆压制再找她对话，旁边的门才会打开。

东侧森林同样分为3个区域，这里开始出现精灵系敌人，建议攒足10000G把队伍扩充至5人，默认的同伴为法师，其特技“マジックウェポン”可以给武器附加对精灵特效，丰富的魔法在BOSS战中也能发挥极大的作用。“星明りの



森”的（X09，Y16）的西侧有隐藏门，（X05，Y04）还有一个巨大的宝箱，看着诱人但千万不要去碰，这是任务“ミミック讨伐”相关的敌人，怪物的实力甚至比本迷宫的BOSS还要强！压制全部10个魔法阵后“茨の庭院”的（X11，Y09）就会出现恶魔魔方阵，不过（X14，Y00）南侧的上锁大门无法打开，因此第三个区域“妖精の隐れ里”暂时无法前往。击倒BOSS后返回龙姬亭找芙兰对话，还需要完成钥匙任务“洗い物の回收”才能拿到“ヘルメスの键”。



BOSS战 ヘルメス

BOSS每回合能行动两次，通常状态下除了会使用物理攻击以及对单体风属性魔法外，还会刮起大风来吹乱我方的队列，攻击全体的“毒の嵐”附带中毒效果。故此战有些类似之前两场ミドガルズヘッド战的综合，提前使用主角的特技预防队列崩坏并准备好解毒药即可。战术依然采用前列防御、后列强攻，不过需要注意的是，由于BOSS的回避力较高，开战后建议让治疗师反复强化我方的命中力，队伍中有法师的话也可以发动“スロー”来降低敌方回避力。

暴走战的难度提升得不多，除了追加风属性的杂兵外，BOSS的风属性魔法也变成攻击全体的，其他招式方式照旧。由于マルス的攻击基本上会挥空，恶魔推荐召唤クロノス，危急关头可以制造减轻物理伤害的障壁来抵御攻击。



青の旧市街

完成任务“护符泥棒”和“息吹のヴェール”，可从道具店老板处得到能在水中呼吸的道具。来到“赤の旧市街・水运商区”，从（X13，Y05）那个先前无法使用的传送装置便能前往水下迷宫“青の旧市街”。进入“沉没市街”区域后自动触发任务“デモン讨伐 ネプトゥヌス”，由于在水下是无法使用任何魔法的，事先发动的常驻魔法效果也会消失，故特殊技能、道具和恶魔技能就成了探索本迷宫时的关键，使用时会有特殊效果的装备也能起到一定的帮助作用。由于迷宫的限制性，建议玩家给队伍全换上物理型的职业，治疗师和法师可在家留守。

迷宫中的怪物实力有一定的提升，且多为水属性，故同行的恶魔建议选用风属性的ヘルメス予以克制。在“沉没市街”的（X08，Y11）会遇到沙克教团成员并得到“精灵神样への手纸”（带回给地下室的プロメス会触发任务“シャーク样”），（X10，Y13）东侧则有隐藏的门。通过（X15，Y15）的水流向北便可进入“シュメル湖”区域，这里的地形较为复杂，除了强制移动的水流外，还夹杂着迷惑玩家方向感的迷之回廊，自动转向后一定要仔细观察周围、判断自身的朝向，否则一旦踏错就要多走许多弯路。压制全部6个魔方阵后，恶魔魔方阵出现在“シュメル湖”的（X17，Y17）。移动到（X02，Y08）处时电话会作响，得知芙兰病倒了，需要返回龙姬亭一次。在管理人室选择“水を饮ませる”，之后再前往大广间、管理人室触发事件芙兰便会康复。将“ネプトゥヌスの魂”交给她并做完“念话器の扫除”和“ルルの相谈”这两个钥匙任务，便可拿到“ネプトゥヌスの键”。



BOSS战 ネプトゥヌス

通常状态下BOSS每回合二动，普通攻击带有催眠效果，“连续注射”攻击为3段判定，真正具有威胁的是攻击全体的混乱气体。这个护士外形的BOSS还拥有自我再生能力，每次能自我补血约三成，数回合后还会开始召唤杂兵。此战建议一上来就展开对攻，用战士、武士等职业辅以高攻击的武器，在战斗中利用特技的爆发性速战速决，否则时间越长对我方越不利。

暴走状态下的BOSS战有一定难度，初期其身边就有3个水属性杂兵，配合着每两回合回血一次的特性，持久战容易把我方拖垮。此外，催泪药给全体造成的伤害虽然不高，但带混乱和催眠效果，很容易打乱我方的部署。此战依旧要抓住BOSS物防和HP不高的特点发动强攻，带上マルス提升物攻威力，战斗中则派ヘルメス出来助阵。开战后先让主攻手进入“集中”状态，待肉盾消除后迅速对BOSS集中火力，次回合在BOSS回血前发动恶魔技能“ウインドアクト”来确保我方的先制行动，争取将其秒杀。

接下来需要依次进行三个任务：①在“ミミック讨伐”任务中前往“星树のとばり・星明りの森”的（X05，Y04）调查宝箱并展开BOSS战，获胜后会发现一个有5星形状锁孔的宝箱；②接下任务“王の指轮”并从武器店老板处得到情报，前往先前那个特殊形状的宝箱处，选择“键を差してみる”用5把恶魔钥匙开启宝箱，拿到三至宝之一的“ダール王の指轮”；③在自动触发任务“不可视の城门”后，于龙姬亭玄关处对话选择“指轮を试す”，进入异空间后立刻迎来一场恶战！



BOSS战 ミドガルズハ-ト

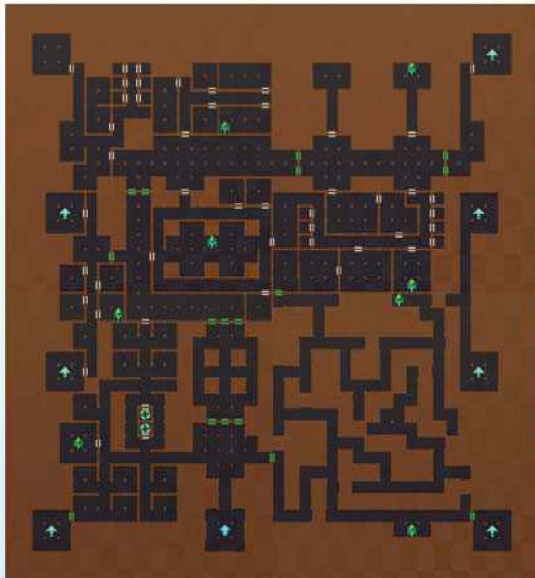
此战与先前面对ネプトゥヌス的战斗有些类似，BOSS处在杂兵的保护下，且拥有自我回复能力。敌方的攻势威胁不算太大，除了锁定全体的土属性魔法外，还会喷射麻痹瘴气，此外BOSS还会吞噬我方角色以及破坏队列，记得提前让主角发动"ホイッスル"。我方的战术打法、人员配置与先前保持一致，主攻手优先进入"集中"状态，等BOSS本体暴露后再展开迎头痛击，战斗中建议召唤マルス提升火力输出。

BOSS战 アスタルト

BOSS每回合二动，物理攻击力颇高，普通攻击带有混乱效果且能打到后列，故肉盾战术无法奏效。敌方的招式有攻击一列的魔力冲击波，暗属性单体、全体魔法，HP自我回复力约15%，同样会破坏我方队列。较为特殊的是当出现预兆提示的次回合，BOSS就会发动"ソルゲイズ"令主角陷入暴走状态（无法解除），应对此招的办法是确保有我方恶魔召唤出场，她们就会替主角化解该招式。此战推荐带上治疗师和法师，恶魔则用クロノス和ネプトゥヌス。开战后立刻发动恶魔的常驻技能"ヒールシャワー"，每回合自动回血的效果下可以把治疗师解放出来，专心提升我方全体的命中力，并伺机使用"ホーリーシールド"，只要能抵御一下攻击，以免HP不足的角色被秒杀即可；法师无需用魔法进行攻击，而是专注于使用"スロー"降低对方的回避力，否则我方的招式很难成功命中。

グリモダ-ル城

顺利进入城内后自动触发"デモン讨伐 ユピテル"（此阶段去罗娜的房间内可以找到"ローナの下着"）。"城内升降区"的（X10，Y10）、（X10、Y11）有两部电梯，不过目前无法使用，（X16，Y14）天花板上悬挂着的剑则与任务"三至宝の剑"有关。迷宫内不少区域都有被沙克教团的成员暂时封锁着的铁门，先绕过"兵营区画"





后穿过西南角的厨房来到"巨大仓库"区域（厨房内有两面单向通行的墙壁），在（X08，Y11）迎战スカルロード——杂兵和小BOSS都是不死族，推荐先用"ホーリ－ウェポン"给主攻手的武器附加"对不死"特性。返回会议室报告后，那些被教团封锁的区域就可以开通了。

前往"作战区画"。"作战区画"的（X10，Y10）、（X04，Y10）北侧都有隐藏门，来到（X09，Y05）的会议室与沙克教团的司祭对话，回答"力を贷そう"。随

从"作战区画"东北来到上层"展望区画"，（X11，Y07）的西侧墙壁内有隐藏门，其后的区域内一片漆黑，建议玩家看着小地图来行走。向西来到"礼拜区画"，在（X09，Y10）会见到教团的大司祭（任务"シャ－ク样"相关）。"动力区画"的大部分区域也是伸手不见五指，"宝物区画"则较为特殊，中央的宝物库有许多道路看似能走，踩上后会被传送回入口，此外还有数面单向通行的墙壁和门，请参看地图进行移动。压制全部15个魔方阵后，"宝物区画"的（X06，Y18）会出现恶魔魔方阵，不过靠近后恶魔会逃走，玩家需要从"动力区画"南端的出口追入"时计塔"区域。

"时计塔"的范围很小且路线单一，就不放地图了。玩家只要沿着楼梯上到8F，然后从南侧的任意一个缺口跳下，沿另一侧的通道一路向上再次来到8F即可展开BOSS战。需要注意的是这里有一定的时间限制，大钟奏鸣5次后所有的楼梯就会隔断，需要玩家把1F（X17，Y16）处的扳手拉动后才能重新攀登。获胜后带着"ユピテルの魂"返回龙姬亭，完成钥匙任务"空き巢を探せ"便可拿到"ユピテルの键"。

BOSS战 ユピテル

通常状态下的BOSS的普通攻击为多段判定，如果尽数命中的话有可能直接秒掉我方角色，列攻击的伤害也很可观。针对其威胁在于物理攻击且只能命中前列角色的特性，圣骑士的肉盾战术又可以有所发挥了，再配合治疗师的"ホ－リ－シ－ルド"，后列角色可以很安全地展开攻击。BOSS虽然会自我回复但杯水车薪，其召唤的光属性杂兵可以用法师的暗属性魔法"エビルボルト"来克制。

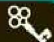
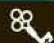
面对暴走状态BOSS时的战术也基本相同，除了治疗师的圣盾技能外，恶魔クロノス的"アイアンシェル"可以起到保护作用。两战的整体难度都低于先前的アスタルト一段。

地下牢狱

虽然会自动触发任务"三至宝の剑"，但需要集齐10把恶魔钥匙才行，此时先去完成"シャ－ク样"任务，获得"魔导升降机のレバ－"后就可以利用"グリモダ－ル城·城内升降区"（X10，Y10）的电梯展开探索了。先前往B1"地下牢狱"触发任务"デモン讨伐ヴィ－ナス"，"管理栋"（X06，Y14）的漆黑房间内南侧有隐藏门。现阶段有不少大门都是上锁的，需先向东前往"作业场"进入（X04，Y07）西侧的隐藏门打开机关，然后沿南侧的小道进入狱长室，在（X14，Y10）调查得到"地下牢狱の键"，凭此便能深入探索。"监狱部屋"区域的（X09，Y13）东侧有隐藏门；"贵宾用监狱"的中央区域有3个把手——（X10，Y12）白色、（X08，Y10）青色、（X10，Y08）红色，按照固定的顺序扳动能够打开特定的门，具体为"红、青、白"开启西侧门（X04，Y10），"白、红、青"开启北侧门（X10，Y16），"青、红、白"开启南侧门（X10，Y04）。压制全部9个魔方阵后，恶魔魔方阵便于"重罪犯人用监狱"的（X13，Y06）处显现。

"地下牢狱"的探索区域达到一定程度返回龙姬亭时还会触发任务"归らないフラン"，"星树のとばり"的"妖精の隐れ里"大门就会开启（地图参看前文）。若是没有芙兰就无法与恶魔达成契约，故本任务还是要优先完成的。虽然"妖精の隐れ里"只能由主角一个人进入，但在同行恶魔的辅助下难度不高，玩家也可以提前使用常驻型魔法来给主角增加BUFF，战斗中召唤恶魔后就全程防御，把敌人留给マルス来料理，完成任务后就能全员进入此区域了。带着"ヴィ－ナスの魂"与芙兰对话直接得到"ヴィ－ナスの键"，随后自动触发任务"旧市街の决斗"。前往"赤の旧市街·永炎の市街"的（X08，Y15）立刻迎来另一场BOSS战。



BOSS战 ヴィ－ナス



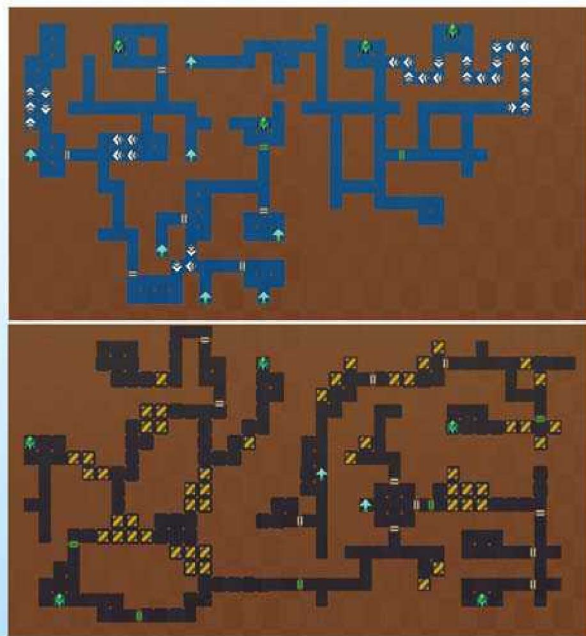
通常状态下BOSS每回合行动两次，招式也比较丰富；多段判定的普通攻击带有混乱和中毒两种效果；怪烟则附带沉默效果；攻击魔法光、暗两种属性皆有；舞蹈会破坏我方队列。此外BOSS的反击几率非常高，且会自我回复约15%的HP，幸好使用频率不高，其召唤的杂兵为无属性。最好在战前把主角升到20级，可同行3只恶魔。主角除了要确保我方的队列外，也可以伺机发动"デモンレイジ"，暴走マルス的攻击威力巨大。另外针对BOSS异常攻击较多的特点，解除道具也要准备充足。

暴走化的BOSS会发动"带走"效果的攻击，除了直接消除角色1/2的血量外，我方阵型也会被破坏。建议事先在道具屋购入10个"フェイクドール"，有它就能免疫这种招式。另外其能解除我方常驻魔法的效果，最好把治疗师的等级提升到22，习得"フォースガード"就可从容化解。

BOSS战 ルナ



现出真身的靡靡能力很强，通常攻击带催眠效果，会用魔法大幅强化自身攻击力，也能扰乱我方队列以及发动令主角混乱的"ソルゲイズ"。其实此战只是走个过场，BOSS的HP很低，玩家不妨与其对攻，开场便召唤マルス强攻，回合间发动クロノス的"アイアンシェル"、治疗师的"ホーリーシールド"来防止角色被秒，保证好阵型的完整的同时，争取在短时间内解决战斗。



无限坑道

大段的剧情过后通过"グリモダール城・城内升降区"（X10，Y10）的电梯前往B2"无限坑道"，触发任务"デモン讨伐 アストロ"。本迷宫有的门上带有维纳斯的纹章，需要ヴィ－ナス随行才能开启。坑道区域分为上下两层、范围很大，敌人的能力又有所飞跃，建议先刷出优质装备、利用ヴィ－ナス经验加成提升等级后再逐步深入。

初期玩家可以探索的区域有限，注意在视线受阻的黑暗通道内，撞墙是会受到电击伤害的，如果有恶魔ユピテル同行则可以免疫。"暗岩矿区"的（X18，Y17）有魔物矿工出售"ミスリル玉"，漫天要价29800G，相信玩家们都会选择第2项通过战斗强行夺取；"浸水矿区"中也是无法使用魔法的，在（X03，Y18）处调查尸体可得到"ミスリル玉"；击倒"灼热矿区"（X18，Y17）的魔物矿工同样可获得"ミスリル玉"。将3块"ミスリル玉"带给"大空洞"（X02，Y13）的石巨人，然后选择"飞ばしてもらう"，就能被它带着跳跃到新的区域。"明岩矿区"（X14，Y16）东侧的墙壁有隐藏门；"浸水矿区"的（X10，Y10）会遭到怪物突袭，战斗胜利后得到"ミスリル玉"；在"水の精灵窟"（X09，Y06）处调查得到"ミスリル玉"（这两个玉暂时用不到）。将目前可以到达的6个魔方阵尽皆压制（BOSS还不会出现），再找石巨人对话选择"少し远く"就可以跳到更远的区域。

继续在迷宫展开探索，"浸水矿区"（X15，Y03）东侧、"大空洞"（X17，Y05）、（X08，Y04）南侧、"暗岩矿区"（X08，Y09）西侧、"火の精灵窟"（X14，Y14）北侧墙壁内皆有隐藏门。此外在"浸水矿区"（X18，Y03）击倒魔物矿工、在"火の精灵窟"（X07，Y18）挑战强大的石巨人（推荐法师的蓄力魔法攻击），获胜后各可以拿到1块和3块"ミスリル玉"。全部16个魔方阵压制完成后，"大空洞"的（X17，Y15）会出现恶魔魔方阵，而想要到达该处需要将手头的玉交给（X02，Y13）的石巨人（大于5块即可），跳跃时选择"一番远く"。获得"アストロの魂"后"明岩矿区"（X17，Y00）的阶梯才会开通。



BOSS战 アストロ



BOSS每回合可行动三次，物理攻击能直接打到后列，不过其真正的威胁来自于魔攻。除了光、暗属性的魔法外，还会威力强大的核爆魔法和"クアッドボルト"，如果运气不佳3次行动都是全体攻击，我方很可能直接团灭。アストロ的自我回复可补血1/3以上，非常凶残，他召唤的暗属性杂兵血不但厚，还会帮BOSS补血。针对此特点，战斗不宜拖得太久，除了3名主攻手外，后排建议带上治疗师和法师，战斗中分别不断释放"ホーリーシールド"和"マジックウォール"。同行恶魔务必带上ヴィ－ナス，其特技"ゴールデンシエル"也可以有效地降低魔法伤害。至于"ソルゲイズ"的应对方法相信玩家们都了然于胸了。

暴走状态下BOSS的回复能力反倒略有下降，打法与先前没有本质区别，不过需要先击破杂兵组成的人墙，推荐"ゲイザーブラスト"、"レイジングヒット"、"斩り込み"、"バリスタショット"等引攻击型的范围招式，争取在两波杂兵出现的间隙将BOSS干掉！

返回龙姬亭找芙兰触发剧情，拿到"アストロの键"的同时任务"シャーク教团の最期"自动触发。前往"グリモダール城"上层"礼拜区画"的（X09，Y10）立刻进入BOSS战。获胜后得到"ミスリル电光石"，任务宣告完成先不要急着回城，直接前往"时计塔"最顶层触发剧情，迎来第二场BOSS战。获胜后选择"ミスリル电光石を入れる"，1楼的另一部魔导升降机也可以正常运作了。（再次前往塔顶进行调查，可以捡到"ルルのタイツ"。）回城后在大广间和管理人室触发剧情，此阶段进入罗娜的房间可以找到"ロ－ナの枕"。

BOSS战 ヘブンスレイ



BOSS的连续物理攻击为多段判定，伤害极高且带有麻痹效果，前排角色防御力不足的话轻易就会被秒杀，光属性魔法倒没什么威胁。此战建议用圣骑士一人灾前的肉盾战术，开战后优先发动クロノス的"アイアンシェルⅡ"，治疗师展开圣盾，这样才能顶住BOSS的强攻。次回合再发动ネプトゥヌス的"ヒールシャワ－Ⅱ"来持续补血，只要确保始终有双重护盾，圣骑士持续防御可以吸引掉大部分火力。担心后列角色被秒的话也可以使用道具"神の盾"。杂兵会使用全体毒攻击，且BOSS会不断召唤，不过当杂兵换到后列时基本不会出手，也不能担当肉盾，故集中火力优先干掉BOSS，之后再慢慢料理杂鱼即可。

BOSS战 ルナ

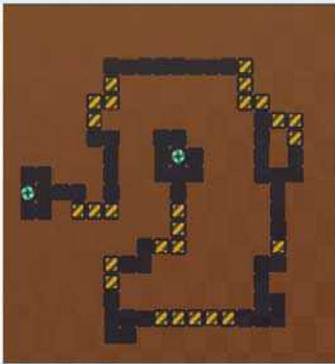


再战月之恶魔，对方除了会召唤杂兵外，攻击招式基本没有变化，杂兵会使用带毒全体攻击和光属性魔法，而我方的应对方式与首战基本相同。ルナ的各项能力虽然都有一定提升，但HP不足依旧是最大的软肋，对暗属性的她使用光属性魔法也可以造成有效伤害。只要攻击手的火力够猛，配合强力特技迅速就能秒掉BOSS，战斗的整体难度反倒不如前两场BOSS战。

古王の道＆古王の朝堂

最后两个恶魔的挑战顺序随意，笔者的流程仅供参考。迄今为止“无限坑道”下层还有一块区域未曾涉足，搭乘“城内升降区”（X10，Y11）的电梯便能来到这个相对独立的B3“古王の道”。这里的路线非常单一，从（X01，Y09）的传送装置离开后就能进入之前在“奴隶墓地”管中窥豹过但无法探索的“古王の朝堂”区域，触发任务“デモン讨伐プルト”。这里的地形和敌人特性与墓地区域基本一致，先到（X01，Y07）把铁门打开，以后就可以从“名无し达の墓所”直接过来。在（X17，Y13）北侧、（X09，Y17）南侧、（X14，Y04）东侧、（X05，Y03）西侧各有一扇隐藏门，压制全部7个魔方阵后，恶魔魔方阵位于（X09，Y14）。带着“プルトの魂”返回龙姬亭时芙兰却不在，先后到管理人室、大广间发展剧情，“荣华の杖”和“世界の灭亡”任务自动触发。再度进入管理人室即可拿到“プルトの键”。





BOSS战 プルト



通常状态BOSS每回合可以行动两次，暗魔法攻击全体时的伤害不高，威胁主要来自于4次判定的物理攻击，就连她召唤出来的杂兵物理伤害都不低。推荐战术与先前ヘブンスレイ一役相同，用圣骑士全程防御吸引火力，由后排提供伤害输出。BOSS召唤杂兵的速度比较快，自我回血超过15%，如果我方攻击力不足就很容易陷入持久战。提醒一下要带治疗师并释放“フォースガード”（或者优先使用“天使の壶”），否则被BOSS投掷的“恶魔の壶”取消了常驻魔法效果就更难打了。

暴走后BOSS的回避力和反击率有所提高，物理攻击增加为5次判定，追加的毒蝶列攻击带有中毒效果。玩家在确保“ホイッスル”和“フォースガード”效果的同时，也要提前准备几个“フェイクドール”，免疫“带走”效果的攻击。

王のエデン

乘坐“城内升降区”（X10，Y11）的电梯，无论选择3F“春の王宫”还是4F“夏のエデン”，在踏入正篇最后一个迷宫的同时，任务“デモン讨伐ウラヌス”都随之触发。“春の王宫”（X11，Y19）处有“イ-シルの御镜”效果阻隔，需要三至宝中的魔剑才能打破，目前暂时无法向北探索。此阶段只要把春、夏两处共计7个魔方阵全数压制，“夏のエデン”的（X12，Y10）便会出现恶魔魔方阵。击倒BOSS带着“ウラヌスの魂”到管理人室，之后依次前往地下室、大广间和管理人室触发剧情，正篇流程突入最终阶段。





BOSS战 ウラヌス



BOSSS每回合可行动4次，4段判定的普通攻击带有沉默效果，且伤害远远超过先前的プルト。此外还有全体攻击光属性魔法，HP自我回复约20%。不过她在通常状态下的攻击套路相对单调，召唤杂兵的频率也不高。我方战术在プルト一役的基础上，还需要治疗师给前列圣骑士附上“デバインアーマー”。攻击手推荐带上法师，在特技“ブーストマジック”或“ファストキャスト”的辅助下发动暗属性的“エビルフレア”，这样能高效地清掉杂兵。

暴走状态下BOSS的物理攻击属于远程攻击，故还需主角发动プルト的恶魔特技“暗のヴェール”或道具“神の盾”来保护后列角色。其他方面沿用先前的战术即可。

翌日得到“ウラヌスの键”后，记得再与芙兰对话一次并选择“三至宝の剑”。带着10把恶魔钥匙来到“グリモダール城·城内升降区”（X16，Y14）拿下“魔剑デモンスレイン”（主角限定装备），在“春の王宫”北侧的护盾前选择“デモンスレインで斩る”，随即进入BOSS战。艰难取胜后拿到“イ-シルの御镜”，挡路的屏障也尽皆破除。

BOSS战 イ-シルミラ-ジュ



幻影BOSS非常强力，每回合可行动三次，每3个回合固定回血一次，回复量高达四成。自身为暗属性的它也会使用光属性魔法，4种属性轮番轰炸的“クアッドボルト”和连续物理攻击都具有秒人的威力。漆黑波动是带混乱效果的全体攻击，此外也有破坏队列和消除常驻魔法效果的招式。针对BOSS会用“デバインアーマー”大幅强化自身防御的特点，还需要提前准备几个“恶魔の壶”打消其强化状态。此战我方延续ウラヌス一役基本战术的同时，最好把随行恶魔换成ヴィーナス，利用持续障壁来减轻魔法效果。由于没有杂兵，故BOSS也彻底暴露在我方的火力之下。战斗中召唤暴走化的マルス，队伍也以爆发力强的物理攻击手为主。用法师对他们逐一进行强化，等到第3个回合BOSS的回复效果一过就果断发起猛攻，有“超集中”能力且运气好的话，至少可以发动两波攻势，通过如潮的攻势把BOSS轰杀。

突破护盾屏障后来到北侧的“秋の王宫”，在此需要先前往东西两侧各开启两个机关，（X06，Y09）西侧，（X12，Y05）、（X16，Y09）东侧墙内皆为隐藏门。连续的小房间内隐藏着单向传送阵（ワープ），传送关系如地图中数字标示。到达上层的“冬のエデン”，这里的地形更为简单，只有4个迷之回廊，相信难不倒玩家。最终BOSS就位于地图南侧的（X11，Y01），战前记得给主角装备上“魔剑デモンスレイン”，剧情过后芙兰会将其强化为“圣剑デモンスレイン”。**注意魔剑一定要装在A套并设为当前装备，并保证主角并未处在战斗不能状态，否则有可能出现BUG导致武器不能进化，无法完成追加迷宫！**

BOSS战 ルナ



第三次迎战露娜，对方显露出真正的实力，HP爆增的同时，追加核爆魔法和攻击全体的“黄金オーラ”，物理攻击也变为远程，我方一定要用“神の盾”保护后列角色。同行恶魔方面推荐クロノス和ネプトゥヌス，另一个从マルス、ウラヌス、プルト任选其一。本战的整体难度低于イ-シルミラ-ジュ之战，但注意不要耗得太久，因为真正的最终BOSS战还在后面！

BOSS战 ソル



ソル会随机召唤黑暗恶魔在场上搅局，10种恶魔的特性相信玩家们都有所了解，想无视它们直接强攻BOSS的话比较困难，而且BOSS自身能回血20%左右，还是建议稳扎稳打。战前要准备充足的“フェイクドール”、“恶魔の壶”，时刻保持“ホイッスル”和“フォースガード”的效果，开战后直接投掷道具“神の盾”和“神の手”（选择抗异常状态），这样才有资本与之一战，否则任一角色中招导致阵型崩溃都会立刻迎来败局。敌方位于后列时的回避能力非常高，故我方专注攻击前排敌人即可。最终BOSS还有黑暗障壁的效果，“マルチヒット”要反复使用，把命中力提升到80以上才能确实击中。另外要注意同行恶魔生命值，一个疏忽她们也很有可能会被打倒，尽量使用暴走，并在必要时切换一下，免得BOSS发动“ソルゲイズ”时我方没有恶魔抵挡。BOSS的召唤频率并不算快，而且在击倒6个左右的黑暗恶魔后也就不会再招，此时再向ソル发起最终猛攻！

黑い檻

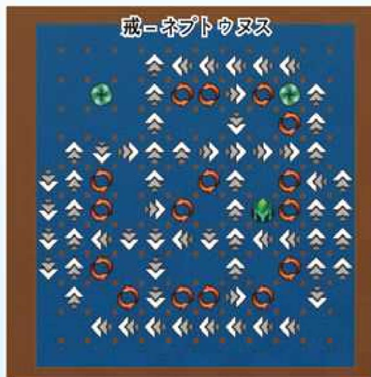
正篇通关、皆大欢喜的ENDING过后，游戏并没有结束。前往管理人室能触发任务“デモン讨伐　エリス”，得到的“テラの键”，进入罗娜的房间可以找到“プロメスの枕”，而前往“グリモダ－ル城・礼拜区画”（X09，Y10）还可以得到“大マンタ－ルの像”。接下来的任务便是挑战先前被遗忘的“黑い檻”，迷宫层数虽多但结构并不复杂，这里只给出部分难点阶层的地图。迷宫每一层都以恶魔的名称命名，玩家需要得到对应恶魔的钥匙才可以继续深入，当然沿途的魔方阵也需要悉数压制。“戒－コメット”的隐藏门较多，分别在（X07，Y05）北侧、（X07，Y07）东侧、（X10，Y07）北侧、（X12，Y14）南侧和（X11，Y10）西侧。“戒－マルス”的（X08，Y09）东侧为隐藏门。“戒－クロノス”有不少单向通行的门，想要走全地图需要多绕绕。“戒－ヘルメス”的（X10，Y09）西侧是隐藏门。“戒－ネプトゥヌス”是无法使用魔法的水下地形，众多强制移动的水流夹杂着扰乱判断的迷之回廊，具体走法请参看图示。“戒－ユピテル”则是电击墙壁配合迷之回廊的地形，三处隐藏门分别位于（X13，Y11）西侧、（X08，Y12）西侧、（X08，Y06）北侧。“戒－ヴィ－ナス”的隐藏门同样很多，具体为（X08，Y12）南侧、（X07，Y10）东侧、（X05，Y08）南侧、（X09，Y05）东侧、（X14，Y07）北侧、（X10，Y08）北侧。“戒－アストロ”那些刻有维纳斯纹章的门依旧需要携带ヴィ－ナス同行才能开启。“戒－ウラヌス”的（X10，Y14）东侧、（X09，Y05）东侧、（X05，Y07）北侧皆有隐藏门。“戒－プルト”东北魔方阵外的大门需要按照如下顺序踩踏机关才能令其开启：（X11，Y11）、（X07，Y10）、（X09，Y07）。“戒－ルナ”有一定的时间限制，钟声敲响后东北的传送石就会失效，玩家需要先把沿途的紫色强制遇敌点位清掉，切换楼层后再回来，这些紫色强敌是不会刷新的，如此一来再快速干掉路上的杂兵（随机遇敌战不打），才有足够的时间冲到东北的魔方阵前。



“戒－テラ”需要有正篇通关后得到的“テラの键”才能进入，这里有大量的单向传送阵，而且传送关系较为混乱，无法直接用图示清晰地表述。以（X05，Y14）的传送装置为起点，初次来到此层的玩家按照向南3步（传送）、向南2步（传送）、向南2步（传送）、向东1步向南2步（传送）、踢开井进入（X14，Y08）西侧的隐藏门、向南2步踢开井进入（X12，Y06）西侧的隐藏门，向南就可以到达魔方阵；而按照向南3步（传送）、向南2步（传送）、向北1步（传送）、向北1步踢开井进入（X12，Y11）西侧的隐藏门，再向北则可以来到传送装置前。此外（X05，Y05）东侧、（X07，Y05）西侧各有一扇隐藏门用于连通西侧和中央区域。“戒－ソル”为大量的视线受阻区域，具体地形如图，3处隐藏门位于（X12，Y09）西侧、（X06，Y06）南侧、（X12，Y07）南侧。“戒－エリス”的（X10，Y04）南侧、（X16，Y12）西侧、（X00，Y11）南侧、（X01，Y14）南侧各有一扇隐藏门，本层的传送关系如下：

（X17，Y18）　→（X10，Y09）、
（X10，Y18）　→（X10，Y05）、
（X06，Y16）　→（X06，Y18）、
（X00，Y18）　→（X10，Y00）、
（X04，Y00）/（X00，Y05）/（X06，Y10）/（X07，Y09）→（X19，Y00）。

这里有本迷宫的最后4个魔方阵，对应中央区域的4扇上锁大门，压制后方能逐一开启，而恶魔魔方阵会出现在（X10，Y17）。





BOSS战　エリス



エリス的行动速度很快，HP总量虽然不及正篇的最终BOSS，但自我回复能力达15%以上，普通攻击可以直接打到后列角色。除了带沉默效果的全体攻击外，带走效果、破坏队列、消除强化的招式皆有，应对的方式不再重复，她召唤出的杂兵则会使用带混乱效果的全体攻击。我方的基本战术思路与ソル战相同，但不能打持久战。针对BOSS速度快的特点，带上恶魔ヘルメス，以“ウインドアクト”来确保我方先动，否则很可能BUFF还没加上就直接被秒掉。开战后立刻丢出“神の盾”与“神の手”（同样选择免疫异常状态），然后逐步追加各种强化效果。如果BOSS发动“神のヴェ－ル”或“デバインア－マ－”就用“悪魔の壶”化解。清掉首批杂兵后立刻让マルス暴走，抓住BOSS的HP不多的弱点，力争在一两回合内解决战斗。

神々のエデン

获胜后返回龙姬亭与芙兰对话得到“エリスの键”，随后自动触发任务“クエ－サ－讨伐”。エリス在队时玩家就可以在魔方阵上放4个魔石，方便高效地刷宝此时建议去各地回收一下隐藏道具，尤其是“戒－エリス”的3个“神の手”一定要拿到。准备万全后来到“王のエデン・冬のエデン”（X11，Y01）的王座处便可进入最后的迷宫。“神々のエデン”的结构为简单的一本道式，不会随机遇敌，在魔方阵遇到的全部是BOSS级的暗黑恶魔，当然它们掉落的道具质量也很好，“村正”、“大村正”等极品装备都需要在此刷取。不过这些魔方阵在召唤一次后就会破裂，并不能用作存档，玩家想储存进度得原路返回“王のエデン”区域。在击碎7个魔方阵后方能到达隐藏BOSS面前，前面的老对手打法就不再细说了，玩家一定要带足各类回复道具，因为一旦返回龙姬亭，魔方阵就会刷新。

BOSS战　クエ－サ－



クエ－サ－不愧为本作的最强BOSS，多段判定的物理攻击和连续魔法攻击都有轻松秒杀我方角色和恶魔的能力，自我HP回复力超过50%。召唤出的杂兵则拥有中毒、麻痹、沉默等丰富的效果，还会给BOSS加攻防以及施放“神のヴェ－ル”。此战的战前准备尤为关键，首先至少需要2个“神の手”、1个“神の盾”和尽可能多的“フェイクド－ル”（有免疫带走效果攻击的装备优先装上）。完成任务“ドクロ样”时拿到的“レジエンドロッド”需给主角装上（放在备选武器栏），主攻手的武器尽皆强化到30级，前排的圣骑士也必须刷出神器“パリィ”。同行恶魔推荐マルス、ヘルメス和エリス。

开战后发动恶魔特技“ウインドアクト”确保先动并投掷2个“神の手”（分别用于免疫魔法攻击和异常状态）和1个“神の盾”。主角在“レジエンドロッド”的保护下不用召唤恶魔就足以完全化解“ソルゲイズ”，积攒的恶魔槽点数用来释放恶魔特技即可（比如“太阳の奇迹”）。给圣骑士套上“デバインア－マ－”后全程防御，由于对方不会使用破坏队列的招式，主角可以安心攻击，而治疗师的职责是确保“フォ－スガ－ド”效果常驻的同时伺机增加主攻手的命中能力。BOSS增加BUFF后法师需立刻用“フォ－スブレイク”化解，其他时候专心降低对方的回避力。按照此战术敌方具有威胁的就只剩“带走”效果的攻击，玩家设法在“フェイクド－ル”耗尽前击倒BOSS就能迎来最终的胜利。

多周目

返回龙姬亭汇报任务可以得到“龙王の鳞”，罗娜的房间能找到“プロメスのベ－ル”、“プロメスのパンティ”、“プロメスのヘアゴム”、“プロメスのドレス”。进入管理人室对话会触发最后一个任务“盗まれた○×△”，所需的5种装备都得在“神々のエデン”才能刷出。这里有一个可以利用的BUG，先将目标的道具集齐后存入仓库，再与芙兰连续对话两次，就可以在保留这些装备的同时完成任务，而“圣剑デモンスレイン”在进化成“エクスプランド”后才能继承到下一周目里。

击倒隐藏BOSS时拿到的“黄金の砂时计”是进入二周目的重要道具，带着它与地下室的普罗梅斯对话选择“黄金の砂时计を倒す”就会发生时光倒流。二周目可继承的内容如下：①玩家战历以及道具、怪物辞典；②已走过的迷宫地图资料；③恶魔的忠诚度等级（恶魔钥匙不继承）；④金钱和储存的以太；⑤队伍同伴以及各角色的经验等级；⑥行囊和仓库的道具（剧情相关道具、三至宝等重要道具不继承）。二周目下敌方的强度会进一步提升，有爱的玩家不妨继续挑战。

资料列表

隐藏道具

在游戏中能得到一种“宝の地图”类道具，分为赤、青、黄、绿、茶、紫、黑、白、灰、银、金和虹12种颜色，其上会隐晦地提示隐藏道具所处的迷宫和坐标，共100个。与隐藏门不同，这类隐藏道具是不会有提示图标的，玩家需要带特定的恶魔到迷宫指定点位，面对某一方向按○键脚踢才能发现。宝之地图是随机获得的，幸好玩家并不需要地图，只要有对应恶魔并知道坐标就可以直接拿取。

迷宫・区域	坐标 & 方向	恶魔	隐藏道具
赤の旧市街・永炎の市街	(X15, Y17) 南	コメット	ボイニードール
赤の旧市街・火龙の足迹	(X14, Y07) 南	マルス	魂のドクロ
赤の旧市街・湖水侵蚀街	(X04, Y12) 西	コメット	银のジェム
赤の旧市街・水运商区	(X04, Y12) 西	マルス	黑く光るキノコ
赤の旧市街・水运商区	(X05, Y08) 北	ネプトゥヌス	宝の地图 赤の七
奴隶墓地・名无し达の墓所	(X08, Y12) 东	マルス	神器のジェム
奴隶墓地・名无し达の墓所	(X09, Y15) 南	クロノス	魂のドクロ
奴隶墓地・名无し达の墓所	(X13, Y19) 北	クロノス	黑く光るキノコ
奴隶墓地・咒われた灵园	(X14, Y00) 西	ネプトゥヌス	神器のジェム
奴隶墓地・咒われた灵园	(X04, Y17) 北	クロノス	黑く光るキノコ
奴隶墓地・古王の庙堂	(X13, Y08) 北	エリス	激增のジェム
奴隶墓地・古王の庙堂	(X15, Y16) 东	ユピテル	魂のドクロ
奴隶墓地・古王の庙堂	(X06, Y09) 北	クロノス	黑く光るキノコ
星树のとばり・木漏れ日の森	(X01, Y09) 北	マルス	金のジェム
星树のとばり・木漏れ日の森	(X18, Y07) 南	コメット	黑く光るキノコ
星树のとばり・迷いの森	(X03, Y08) 北	ヘルメス	黑く光るキノコ
星树のとばり・迷いの森	(X06, Y14) 南	アストロ	神器のジェム
星树のとばり・迷いの森	(X18, Y13) 北	マルス	魂のドクロ
星树のとばり・白の庭院	(X03, Y13) 东	コメット	魂のドクロ
星树のとばり・白の庭院	(X14, Y04) 南	クロノス	神器のジェム
星树のとばり・星明りの森	(X04, Y05) 北	ブルト	星树の果实
星树のとばり・星明りの森	(X02, Y16) 西	クロノス	魂のドクロ
星树のとばり・茨の庭院	(X05, Y08) 西	コメット	ボイニードール
星树のとばり・茨の庭院	(X03, Y00) 北	クロノス	黑く光るキノコ
星树のとばり・茨の庭院	(X18, Y14) 东	コメット	黑く光るキノコ
星树のとばり・妖精の隐れ里	(X18, Y17) 北	マルス	黑く光るキノコ
星树のとばり・妖精の隐れ里	(X13, Y07) 南	ヘルメス	魂のドクロ
星树のとばり・妖精の隐れ里	(X07, Y04) 北	ウラヌス	星树の果实
青の旧市街・沉没市街	(X13, Y03) 西	アストロ	强化のジェム
青の旧市街・沉没市街	(X09, Y08) 北	ネプトゥヌス	黑く光るキノコ
青の旧市街・沉没市街	(X09, Y18) 北	マルス	ボイニードール
青の旧市街・シュメル湖	(X08, Y12) 东	コメット	魂のドクロ
グリモダール城・城内升降区	(X09, Y07) 北	クロノス	魂のドクロ
グリモダール城・城内升降区	(X12, Y17) 东	ネプトゥヌス	黑く光るキノコ
グリモダール城・兵营区画	(X15, Y00) 北	クロノス	魂のドクロ
グリモダール城・兵营区画	(X08, Y15) 西	マルス	黑く光るキノコ
グリモダール城・兵营区画	(X14, Y15) 北	ウラヌス	神器のジェム
グリモダール城・作战区画	(X12, Y05) 东	ヘルメス	强化のジェム
グリモダール城・作战区画	(X15, Y10) 东	コメット	魂のドクロ
グリモダール城・巨大仓库	(X16, Y14) 东	ユピテル	ボイニードール
グリモダール城・展望区画	(X09, Y14) 南	ヴィーナス	强化のジェム
グリモダール城・礼拜区画	(X14, Y08) 北	ブルト	ボイニードール
グリモダール城・礼拜区画	(X09, Y03) 东	ウラヌス	黑く光るキノコ
グリモダール城・礼拜区画	(X02, Y17) 北	コメット	魂のドクロ
グリモダール城・动力区画	(X13, Y09) 南	ネプトゥヌス	魂のドクロ
グリモダール城・宝物区画	(X11, Y06) 南	ユピテル	宝の地图 紫の九
グリモダール城・宝物区画	(X00, Y19) 北	アストロ	增量のジェム
グリモダール城・时计塔 8F	(X16, Y16) 北	ネプトゥヌス	神器のジェム
地下牢狱・管理栋	(X02, Y04) 西	ヴィーナス	金のジェム
地下牢狱・管理栋	(X18, Y17) 东	クロノス	黑く光るキノコ
地下牢狱・管理栋	(X01, Y18) 北	ユピテル	魂のドクロ
地下牢狱・贵宾用监狱	(X11, Y17) 东	ブルト	神器のジェム
地下牢狱・贵宾用监狱	(X08, Y13) 北	マルス	黑く光るキノコ
地下牢狱・贵宾用监狱	(X02, Y11) 西	アストロ	魂のドクロ
地下牢狱・贵宾用监狱	(X11, Y02) 南	ブルト	魂のドクロ
地下牢狱・作业场	(X13, Y07) 东	ヘルメス	金のジェム
地下牢狱・监狱部屋	(X08, Y10) 北	ヴィーナス	魂のドクロ
地下牢狱・重罪犯人用监狱	(X04, Y14) 北	ブルト	黑く光るキノコ
无限坑道・坑道升降区	(X06, Y13) 东	アストロ	魂のドクロ
无限坑道・坑道升降区	(X14, Y09) 西	エリス	神器のジェム
无限坑道・明岩矿区	(X15, Y02) 北	ヘルメス	魂のドクロ
无限坑道・明岩矿区	(X16, Y10) 东	ウラヌス	黑く光るキノコ
无限坑道・暗岩矿区	(X10, Y17) 南	ブルト	激增のジェム
无限坑道・暗岩矿区	(X13, Y03) 北	ネプトゥヌス	魂のドクロ
无限坑道・大空洞	(X00, Y10) 西	ユピテル	黑く光るキノコ
无限坑道・大空洞	(X18, Y12) 南	ヘルメス	神器のジェム
无限坑道・浸水矿区	(X09, Y01) 南	コメット	黑く光るキノコ
无限坑道・浸水矿区	(X13, Y12) 东	クロノス	金のジェム
无限坑道・灼热矿区	(X17, Y03) 东	ヘルメス	强化のジェム
无限坑道・灼热矿区	(X12, Y18) 北	ヴィーナス	黑く光るキノコ
无限坑道・灼热矿区	(X01, Y05) 西	ウラヌス	ボイニードール ×3
无限坑道・水の精灵窟	(X12, Y10) 北	クロノス	强化のジェム
无限坑道・火の精灵窟	(X01, Y08) 西	ヴィーナス	不死鸟の羽 ×5
无限坑道・古王の道	(X06, Y02) 西	ユピテル	魂のドクロ
王のエデン・春の王宫	(X12, Y09) 北	マルス	魂のドクロ
王のエデン・春の王宫	(X08, Y14) 南	ネプトゥヌス	黑く光るキノコ
王のエデン・春の王宫	(X04, Y06) 北	ユピテル	神器のジェム
王のエデン・春の王宫	(X17, Y16) 西	ウラヌス	ボイニードール ×3
王のエデン・夏のエデン	(X14, Y10) 西	ユピテル	神の盾 ×3
王のエデン・夏のエデン	(X16, Y13) 北	ヘルメス	黑く光るキノコ
王のエデン・夏のエデン	(X18, Y04) 北	ネプトゥヌス	激增のジェム
王のエデン・夏のエデン	(X06, Y07) 西	ブルト	魂のドクロ
王のエデン・秋の王宫	(X03, Y04) 东	アストロ	黑く光るキノコ
王のエデン・秋の王宫	(X06, Y07) 西	エリス	宝の地图 虹
王のエデン・秋の王宫	(X11, Y13) 北	ウラヌス	魂のドクロ
王のエデン・秋の王宫	(X18, Y15) 南	エリス	不死鸟の泪 ×3
王のエデン・冬のエデン	(X10, Y12) 西	ヴィーナス	魂のドクロ
王のエデン・冬のエデン	(X08, Y09) 东	ウラヌス	黑く光るキノコ
王のエデン・冬のエデン	(X12, Y06) 东	エリス	ドラゴンホットパイ ×3
王のエデン・冬のエデン	(X04, Y13) 北	エリス	大きな宝石 ×3
黑い槛・戒－コメット	(X06, Y09) 南	コメット	黑く光るキノコ
黑い槛・戒－マルス	(X14, Y07) 东	マルス	增量のジェム
黑い槛・戒－ヘルメス	(X10, Y07) 东	ヘルメス	魂のドクロ
黑い槛・戒－ヴィーナス	(X05, Y11) 北	ヴィーナス	金のジェム
黑い槛・戒－アストロ	(X10, Y12) 南	アストロ	激增のジェム
黑い槛・戒－ウラヌス	(X06, Y08) 东	ウラヌス	黑く光るキノコ
黑い槛・戒－テラ	(X10, Y14) 东	エリス	デモンドール ×3
黑い槛・戒－ソル	(X11, Y06) 北	エリス	神器のジェム
黑い槛・戒－エリス	(X04, Y05) 西	エリス	神器のジェム
黑い槛・戒－エリス	(X19, Y04) 东	ウラヌス、ブルト、エリス	神の手 ×3

任务一览

本作的大部分任务都与主线息息相关，正文攻略中基本都有提及，为了方便玩家查询，下面还是列出所有任务的完成方式，有“KEY”字样的是恶魔钥匙相关任务。“キノコ采集”和“ドクロ样”所需的蘑菇与骷髅位置请参看前面的“隐藏道具”一览表。

任务名称	完成方法	报酬
デモン讨伐 マルス	击倒“赤の旧市街”的BOSS マルス后返回管理人室	1000G
デモン讨伐 クロノス	击倒“奴隶墓地”的BOSS クロノス后返回管理人室	1000G
デモン讨伐 ヘルメス	击倒“星树のとばり”的BOSS ヘルメス后返回管理人室	1000G
デモン讨伐 ネプトゥヌス	击倒“青の旧市街”的BOSS ネプトゥヌス后返回管理人室	1500G
デモン讨伐 ユピテル	击倒“时计塔”的BOSS ユピテル后返回管理人室	2000G
デモン讨伐 ヴィーナス	击倒“地下牢狱”的BOSS ヴィーナス后返回管理人室	2500G
デモン讨伐 アストロ	击倒“无限坑道”的BOSS アストロ后返回管理人室	3000G
デモン讨伐 ブルト	击倒“古王の朝堂”的BOSS ブルト后返回管理人室	4000G
デモン讨伐 ウラヌス	击倒“夏のエデン”的BOSS ウラヌス后返回管理人室	4000G
管理人室の扫除【KEY】	前往管理人室触发ビーネ的事件后便可自动完成	无
葬仪屋の赖み【KEY】	前往地下室与ブロメス对话选择“葬仪屋の赖み”，再前往武器屋与カッスル对话，并交给他3个“无名のジェム”	エーテル压缩机功能开放
洗い物の回收【KEY】	分别前往武器屋、浴场、地下室触发剧情即可	ビーネの缟パン
念话器の扫除【KEY】	接下任务后选择“ビーネを探しに行く”，看完剧情后自动完成	ビーネの枕
ルルの相谈【KEY】	前往道具屋触发剧情即可	无
空き巢を探せ【KEY】	前往道具屋与レゼルム对话选择“空き巢を探せ”，再到浴场、主角的房间触发剧情即可	无

任务名称	完成方法	报酬
ランスロ－ナの课题	压制"赤の旧市街・永炎の市街"的魔方阵后返回大广间	无
家具について	前往管理人室与フラン对话选择"家具について"，将2个"ふわふわの羽毛"交给大广间的ピ－ネ（"赤の旧市街"的バル－ンラット就会掉落）	グリモダックの布团
神器あげます	前往道具屋与レゼルム对话选择"神器あげます"，花500G买下对方推销的神器即可	アイテム修炼！
个性的なコ－デ	前往浴场对话选择"个性的なコ－デ"，带来"エルフエンのリンボン"、"エルフエンのロ－ブ"、"エルフエンのタイツ"、"エルフエンのスト－ル"。4样装备在道具店都有售，共需25700G，平时在魔方阵的战斗中也有可能会掉落	"イメチエン・カラ－选择"机能开启
护符泥棒	在"赤の旧市街・水运商区"调查（X10，Y04）处的尸体获得"ボロボロの护符"，再将护符交还给道具屋的レゼルム	800G
魔物のしがらみ	前往"ロ－ナの部屋"对话选择"相谈ある"，再与道具屋的レゼルム对话选择"药の件"，之后依次前往浴场、管理人室、大广间、管理人室触发事件。次日带着得到的"绝草の水药"前往迷宫"奴隶墓地・名无し达の墓所"，在（X06，Y18）使用药水并击倒随后出现的敌人	重武器のジェム ×3
借用书を取り戻せ！	完成"デモン讨伐 マルス"、"デモン讨伐 クロノス"两个任务后，在突发事件中击倒ミドガルズヘッド	无
ゲ－トスト－ン	从"奴隶墓地・咒われた灵园"东北的出口离开，在"木漏れ日の森"调查并启动（X01，Y11）的传送门之石	800G
人狩り依赖	在"星树のとばり・木漏れ日の森"调查（X15，Y02）处的尸体得到621G和"ヒ－スの借用书"，前往大广间对话选择"人狩り依赖"，"死体について话す"，"正直に621G渡す"	金のジェム
息吹のヴェ－ル	在获得マルス、クロノス、ヘルメスの键3把钥匙后找道具屋的レゼルム对话选择"息吹のヴェ－ル"、"やってくれ"	息吹のヴェ－ル
ミミック讨伐	前往"星树のとばり・星明りの森"的（X05，Y04）调查宝箱并击倒BOSS ミドガルズハ－ト，返回大广间对话选择"ミミック讨伐"	ミドガルズトゥ－ス、2000G
王の指轮	前往"星树のとばり・星明りの森"的（X05，Y04）调查并开启宝箱，得到指轮后返回武器屋对话	ダ－ル王の指轮
不可视の城门	在"エントランス"对话选择"指轮を试す"，击倒BOSS アスタルト并进入"グリモダ－ル城"	无
シャ－ク样	前往"グリモダ－ル城・礼拜区画"的（X09，Y10）与教团的大司祭对话，之后返回龙姬亭地下室与ブロメス对话选择"シャ－ク样"，取得"ユピテルの键"后再次与她对话便可得到"エイナオ－ル"，最后将药带给大司祭	魔导升降机のレバ－、ブロメスのフィギア（返回主角房间后得到）
归らないフラン	前往"星树のとばり・妖精の隐れ里"，通过检疫后选择"1人で里へ入る"，在（X02，Y07）找到フラン，击退怪物后即可	ドラゴンホットパイ、星树の果实
旧市街の决斗	前往"赤の旧市街・永炎の市街"的（X08，Y15）击退ルナ，再到管理人室、大广间触发剧情	无
シャ－ク教团の最期	前往"グリモダ－ル城・礼拜区画"（X09，Y10）击倒BOSS ヘブンスレイ	ミスリル电光石
三至宝の剑	在"グリモダ－ル城・城内升降区"的（X16，Y14）发现魔剑，返回管理人室与フラン对话选择"三至宝の剑"，凑齐10把恶魔钥匙后再度前往魔剑所在位置选择"デモンの键で触れる"	魔剑デモンスレイン
荣华の杖	正篇流程通关，ENDING过后前往道具屋对话选择"荣华の杖"	无
世界の灭亡	正篇流程通关，ENDING过后自动完成	无
キノコ采集	给大广间的ピ－ネ带来25个"黑く光るキノコ"（交付5、15、25个时会触发特殊剧情）	每给1个蘑菇就可获得1个ニャンニャンパウダ，完成时无追加
ドクロ杯	给地下室的ブロメス带来25个"魂のドクロ"（交付5、15、25个时会触发特殊剧情）	每给1个骷髅皆可获得1个不死鸟の羽+500G，完成时追加レジェンドロッド
デモン讨伐 エリス	击倒"黑い槛"的BOSS エリス后返回管理人室	5000G
クエ－サ－讨伐	击倒"神々のエデン"的BOSS クエ－サ－后返回管理人室	8000G、龙王の鳞
盗まれた〇×△	给フラン带来"フランのドレス"、"フランの发饰り"、"フランの首饰り"、"フランのブラジャ－"、"フランの帚"。5样装备都需要在"神々のエデン"的魔方阵刷取	"圣剑デモンスレイン"进化成"エクスブランド"

奖杯攻略

奖杯总数	41	铜杯	25	银杯	12	金杯	3	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	约50小时
在线奖杯	0
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

虽然单从白金所需时间上看，《恶魔之眼》算不上"白金神作"，但在迷宫RPG中本作的难度并不算高，不擅长此类游戏的玩家也能轻松游玩，奖杯条件也都比较体贴，实在打不过的话也可以调低游戏难度。正篇流程在40小时以内便可通关，只要注意几个非流程奖杯，在击倒最终BOSS后奖杯完成度就可以达到73%。之后再去挑战隐藏BOSS所在的迷宫，收集隐藏道具蘑菇和骷髅。真正影响白金时间的是两个S级装备的奖杯，能否在50小时内完成就看玩家们的运气了。

1. 首先向初上手的玩家推荐一个队伍配置：主角（必须刷出神器"**トゥル－スナイプ**"以使用"超集中"）、圣骑士（必须刷出神器"**パリィ**"提升在前列防御时的存活率，有"反击"的话更好）、治疗师（最好有神器"**ファストキャスト**"）、法师、游侠（神器"**ユピテルベイン**"或"**マ－ズベイン**"强化火力）——圣骑士一人突前、其他四人位于后列，这样的阵型足以应对九成以上的BOSS战，仅有的一次水下BOSS战可以把两名法师系角色换下。当然武士、刺客、战士等职业也有着各自的魅力和特点，掌握系统后玩家们不妨自行尝试，培养角色、制定战术也是迷宫RPG最大的玩点。

2. 恶魔方面优先培养**マルス**、**クロノス**、**ヘルメス**和**ネプトゥヌス**，她们在BOSS战中的使用率最高。正篇通关后、挑战隐藏BOSS前抓紧提升一下**エリス**的等级。

3. 在攻略正篇的过程中，基本不需要花钱购买装备道具，攒下的金钱除了付房租外，优先购买限量的魔石刷取装备和神器。每次出征前都确认一下所持金钱是否足够支付房租，不要出现拖欠的情况，保证连续交租到游戏的后期一般就能解锁房租相关的奖杯"优良住居人"。只要不是濒临赤字，淘汰下来的装备就不要拿去卖钱，而应送到地下室抽取以太，为两个强化装备类的奖杯打好基础。

4. 集齐10个恶魔后去各地迷宫（包括"黑い槛"）收集一下隐藏的"**黑く光るキノコ**"和"**魂のドクロ**"，完成两个友好关系的任务。笔者玩标准难度"**あったかい**"正篇通关和击倒隐藏BOSS的平均等级是35和45级，玩家们不妨参考一下酌情挑战。而最后的迷宫"神々**のエデン**"也惟一能刷出两把妖刀的场所。

道具复制BUG

这个利用仓库和行囊复制道具的良性BUG简单快捷、非常实用。复制出充足的魔石能为玩家刷取装备提供不少便利，若复制出大量的"**神の手**"等强力道具则会令BOSS战的难度锐减。由于此法在一定程度上会破坏游戏的平衡性，故放到最后介绍，请玩家们自行斟酌使用。具体的操作步骤如下：

①首先，想要复制的目标道具数量至少要在3个以上（注意，此法只对可以累加的消耗型道具有效）。
②将目标道具存2个到地下室的仓库内，行囊中则留至少1个（1～7或大于10）。
③通过打宝或购物等方式让队伍的行囊装满，即达到上限数的100。
④到地下室的仓库提取目标道具，取出时会发现库存数量明明只有2，但可以拿出9个（即仓库和行囊的总和变成10）。

デモンゲイザ-（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

囚われの魂 星のデモン（铜杯）

取得条件：击倒星之恶魔コメット
奖杯说明：流程奖杯，在龙姬亭地下室的教学战中击倒暴走化的コメット后得到。

愤怒の炎 火のデモン（铜杯）

取得条件：击倒火之恶魔マルス
奖杯说明：流程奖杯，在"赤の旧市街・火龙の足迹"的恶魔魔方阵击倒暴走化的マルス后得到。

墓地の守り人（铜杯）

取得条件：击倒土之恶魔クロノス
奖杯说明：流程奖杯，在"奴隶墓地・咒われた灵园"的恶魔魔方阵击倒暴走化的クロノス后得到。

强袭 龙姬亭（铜杯）

取得条件：击倒ミドガルズオルム
奖杯说明：流程奖杯，完成"デモン讨伐 マルス"、"デモン讨伐 クロノス"两个任务后在突发事件中击倒ミドガルズヘッド（二连战）。

转移装置启动（铜杯）

取得条件：启动传送门之石（ゲ－トスト－ン）
奖杯说明：流程奖杯，游戏中遇到的首块传送门之石是兰斯罗娜介绍的，故不算。当玩家从"奴隶墓地・咒われた灵园"东北的出口离开（需先踏过大片毒沼，建议携带恶魔クロノス），进入"星树のとばり・木漏れ日の森"后就会在（X01，Y11）看到一块尚未启动的传送门之石了。

森の王子（铜杯）

取得条件：击倒风之恶魔ヘルメス
奖杯说明：流程奖杯，在"星树のとばり・茨の庭院"的恶魔魔方阵击倒暴走化的ヘルメス后得到。

初めての水中探索

取得条件： 突入迷宫“青の旧市街”

奖杯说明： 流程奖杯，完成任务“息吹のヴェール”得到水下呼吸道具后，从“赤の旧市街・水运商区”（X13，Y05）的传送装置便可进入“青の旧市街”。

水奥の愈し

取得条件： 击倒水之恶魔ネプトゥヌス

奖杯说明： 流程奖杯，在“青の旧市街・シェメル湖”的恶魔魔方阵击倒暴走化的ネプトゥヌス后得到。

お宝は体内に

取得条件： 击倒ミドガルズハート

奖杯说明： 流程奖杯，在“ミミック讨伐”任务中前往“星树のとばり・星明りの森”的（X05，Y04）调查宝箱并击倒ミドガルズハート。

ダ-ル王の指

取得条件： 获得三至宝中的指轮

奖杯说明： 流程奖杯，在“王の指轮”任务中前往“星树のとばり・星明りの森”的（X05，Y04）开启上锁宝箱得到“ダ-ル王の指轮”。

闭ざされた魔城

取得条件： 突入迷宫“グリモダ-ル城”

奖杯说明： 流程奖杯，在“不可视の城门”任务中击倒アスタルト后便可进入“グリモダ-ル城”。

电力と仕挂け

取得条件： 击倒雷之恶魔ユピテル

奖杯说明： 流程奖杯，在“时计塔”8F击倒暴走化的ユピテル后得到。

绝世の美女

取得条件： 击倒美之恶魔ヴィーナス

奖杯说明： 流程奖杯，在“地下牢狱・重罪犯人用监狱”的恶魔魔方阵击倒暴走化的ヴィーナス后得到。

极めし魔力

取得条件： 击倒魔之恶魔アストロ

奖杯说明： 流程奖杯，在“无限坑道・大空洞”的恶魔魔方阵击倒暴走化的アストロ后得到。

シャ-ク教团の最期

取得条件： 击倒シャ-ク大人

奖杯说明： 流程奖杯，在任务“シャ-ク教团の最期”中前往“グリモダ-ル城・礼拜区画”（X09，Y10）击倒BOSS ヘブンスレイ。

片割れとの决斗

取得条件： 击倒月之恶魔ルナ

奖杯说明： 流程奖杯，在“时计塔”顶层击倒ルナ后得到。游戏中总共要和ルナ交手三次，此为第二战。

妖艳な眼差し

取得条件： 击倒暗之恶魔プルト

奖杯说明： 流程奖杯，在“古王の朝堂”的恶魔魔方阵击倒暴走化的プルト后得到。

古王の乐园

取得条件： 突入迷宫“王のエデン”

奖杯说明： 流程奖杯，完成任务“シャ-ク教团の最期”并将“ミスリル电光石”安到时计塔顶层钟楼内后，便可搭乘“グリモダ-ル城・城内升降区”（X10，Y11）的电梯前往“王のエデン”（目的地选择“3F春の王宫”或“4F夏のエデン”皆可）。

傲慢という光

取得条件： 击倒光之恶魔ウラヌス

奖杯说明： 流程奖杯，在“王のエデン・夏のエデン”的恶魔魔方阵击倒暴走化的ウラヌス后得到。

魔剑デモンスレイン

取得条件： 获得三至宝中的剑

奖杯说明： 流程奖杯，在“三至宝の剑”任务中凑齐10把恶魔钥匙后，前往“グリモダ-ル城・城内升降区”的（X16，Y14）得到“魔剑デモンスレイン”

イ-シルの御镜

取得条件： 获得三至宝中的盾

奖杯说明： 流程奖杯，在拿到魔剑后前往“王のエデン・春の王宫”（X11，Y19）击倒BOSSイ-シルミラ-ジュ便可得到“イ-シルの御镜”。

この地に平和を

取得条件： 击倒暗之大天使ソル

奖杯说明： 流程奖杯，击倒最终BOSS，正篇通关后获得。

魔を统べし者

取得条件： 获得命运之恶魔エリス的钥匙

奖杯说明： 正篇通关后的隐藏BOSS之一，在“黑い槛・戒－エリス”的恶魔魔方阵击倒暴走化的エリス后，返回龙姬亭管理人室对话便可得到钥匙。

神の试练

取得条件： 击倒时之恶魔クエイサ－

奖杯说明： 正篇通关后的隐藏BOSS之一，位于“神－のエデン”最深处。

家具を大切に

取得条件： 初次配置家具

奖杯说明： 在道具店选择购入道具时可以看到“家具”的分项目，随便购入一个（平时在迷宫中也能得到家具），到主角或同伴的房间选择“インテリア”并给任意房间配置即可。

たまには趣を変えて

取得条件： 初次改变角色形象的颜色

奖杯说明： 完成任务“个性的なコーデ”后，在浴场进行“イメチェン”时就会出现第二种配色形象。该任务要求玩家收集“エルフェンのリンボン”、“エルフェンのローブ”、“エルフェンのタイツ”和“エルフェンのストール”，这4种装备在魔方阵的战斗中都会掉落，其实在道具店也可以买到，全套共需25700G。由于本任务非主线相关，玩家不妨在攒够资金后直接买下并送到浴场，解锁奖杯再读档。

名前はここに

取得条件： 初次自己在龙姬亭租借房屋

奖杯说明： 由于要求是自己租借的，因此由兰斯罗娜帮忙借的房间是不算的。前往管理人室选择“部屋について”→“部屋を借りる”，支付1000G的契约金并配置好同伴即可。

毎日コツコツと

取得条件： 初次缴纳房租

奖杯说明： 每次从迷宫中返回龙姬亭，老板芙兰都会来收缴当天的房租，所持金钱足够就会自动缴纳。

不名誉赏

取得条件： 欠下房租

奖杯说明： 同样是芙兰来收缴房租时，所持金钱不足的话就会计入“欠款（滞纳金）”。初期金钱不多的时候去武器、道具店挥霍一空，然后迅速出入龙姬亭即可解锁（建议跳奖杯后就读档）。

优良住居人

取得条件： 获得缴纳房租的最高奖赏

奖杯说明： 连续缴纳房租达特定次数且队中有任意角色的等级满足要求时，芙兰就会授予奖赏，共4次（见下表）。拿到最后的枕头时便可解锁，不用刻意刷交租次数。

连续次数	角色等级	奖赏内容
5次	Lv1以上	300G
10次	Lv15以上	フランのフィギュア
20次	Lv25以上	フランのカーテン
40次	Lv35以上	フランのまくら



幸せな家族になりましょう

取得条件： 与ピーネ达成友好关系

奖杯说明： 完成任务“キノコ采集”。

これが感情なのだとしたら

取得条件： 与プロメス达成友好关系

奖杯说明： 完成任务“ドクロ样”。两个友好关系的奖杯分别需要25个隐藏的“黑く光るキノコ”和25个“魂のドクロ”，具体的位置请参考前文的隐藏道具一览表。

百战练磨

取得条件： 累计战斗100场

海千山千

取得条件： 累计战斗1000场

修罗のごとく

取得条件： 累计击倒1000名敌人

鬼神のごとく

取得条件： 累计击倒3000名敌人

奖杯说明： 以上4个积累型的奖杯要求并不高，玩家在正篇通关前就可以早早达成了，完全不需要刻意刷。在主角房间选择“本を读む”→“战历”，就可以查看到当前的总击破数和总战斗场次。

最高の装备

取得条件： 把通常装备强化到最大限度

至高の装备

取得条件： 把惟一装备强化到最大限度

奖杯说明： 完成任务“葬仪屋の頼み”后地下室才会开放压榨的强化装备功能。通常装备的强化上限是10，惟一装备的强化上限是30，级别越低的装备每强化1级所需的以太越少。只要玩家平时记得把淘汰下来的装备都送到地下室提取以太，攒到中期就足够解锁了。惟一装备推荐选E级的“雾の杖”，强化到满级也只要450以太。需要注意的是装备必须是玩家在地下室自行强化的，在魔方阵掉落的满足等级条件的装备不行，不过在有等级的掉落品基础上再进行强化到目标等级则可以。

妖刀村正

取得条件： 获得装备“村正”

妖刀を超えしもの

取得条件： 获得装备“大村正”

奖杯说明： 本作中大部分装备都是靠魔方阵的战斗掉落的，S级的惟一装备“村正”和“大村正”需要在最后的隐藏迷宫“神々のエデン”里才能打出。推荐带上恶魔エリス，在魔方阵上放置2个金、1个激增和1个刀のジェム（魔石不足的玩家可以利用前文介绍的道具复制BUG），并通过S/L大法才有机会刷出这两把掉落率很低的妖刀。

文 苍穹 美编 sienna

PSV版的《三国志12》与先行发售的PS3/WiiU版基本相同，相较PC版加入了武将拔擢系统等少许新元素以及5个全新剧本，战斗方面也支持触摸操作。本攻略会对单机模式的内容进行详细讲解，大多数奖杯虽然不难，但也会给出较快速的解锁参考，至于网络对战模式限于篇幅就不详细介绍了。



SLG	三国志12			必需记忆卡
	三国志12			1571MB
	Koei Tecmo Games	2013年2月7日	日版	1～2人
零售版：8190日元 下载版：7100日元		无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

基础之章

游戏目的

游戏初期共有12个剧本，在任意剧本达成制霸后就能解锁隐藏剧本“信长转生”。每个剧本都有不同的势力供玩家自由选择，在有作成新武将或获得奖励武将的情况下，还可以创建新势力。《三国志12》是较为传统的君主制，玩家的目的是通过内政积累资源、发展科技，进而通过战争或外交手段不断扩张本势力的领土，直到消灭其他全部势力、达成一统天下。注意，满足以下任一条件时都会Game Over：①玩家势力没有支配的都市；②玩家势力没有现役武将；③时间到达350年（“战国七雄”剧本的时间限制为纪元前100年）。

环境设置

在选择好剧本和所用势力后会进入“环境设置”界面，可按L/R键换页、共4页。第1页只能在选择剧本时进行设置，一旦确定就无法更改，后三页可以在游戏中按下Start键调出系统菜单随时调整。

项目	内容	解说
难易度	初级/中级/上级	游戏难度
寿命	史实/长寿/なし	登场武将的寿命（没有在战斗中阵亡或被处决的前提下）。“史实”为武将的默认寿命；“长寿”则全体武将的寿命都比默认的更长；“无（なし）”表示没有寿命概念，武将不会自然死亡
女性	武将登场/イベントのみ	貂蝉等女性武将在游戏中的登场形式。选“武将登场”会成为可供玩家操作的女武将；选“イベントのみ”则只会像司马徽一样成为事件角色（祝融除外）
登场都市	史实/假想	武将登场时所在的都市。“史实”为默认的登场地点；“假象”则登场地点随机
历史イベント	あり/なし	有无历史事件发生。想解锁历史事件型奖杯就必须选择“有（あり）”；选“无（なし）”则除了就任官爵外不会发生其他历史事件（“英雄集结”和“信长转生”剧本强制选择无）
武将拔擢	あり/なし	是否开启武将拔擢系统（后文详述）
战略解说	あり/なし	是否开启战略解说（即基础教程）

项目	内容	解说
讨死	なし/标准/多い	武将会否在战斗或单挑中阵亡
金收入、兵粮收入、募兵量	标准/自势力のみ多め/他势力のみ多め/多め	金、兵粮和士兵的增长情况。选择“多め”时金钱、兵粮和募兵量皆为标准的1.3倍
他国の战斗	观战するか选择/委任军团のみ选择/结果のみ表示	是否观看AI战斗
战法演出	详细/简略	战法演出特效。选择“详细”发动战法时会暂停并切入特写画面；“简略”则是在战场上实时发动（对战模式强制为简略）
进行速度	普通/速い/最速	战斗的整体速度。在战斗中也可以通过触摸操作随时调整
スクロール速度	迟い/普通/速い	战斗中光标的移动速度
战斗操作	标准1/标准2/达人	战斗的操作方式（后文详述）
メッセージ速度	停止/迟い/普通/速い	信息的显示速度。选择“停止”时只有按下○键才会显示下一段文字，其他的都会自动切换
BGM、效果音、ボイス音量	0～100	背景音乐、音效和语音的音量大小

对战模式



对战模式包括在线联网和Ad-Hoc线下联机，此模式是将游戏的战斗部分独立出来供玩家进行比拼，感受即时战斗的乐趣和魅力。

对战时敌我双方没有城池，只有本阵和普通阵的概念，此外秘策要素同样存在。下面简要介绍联网对战的各项功能。

对战选择：选择不同的对战模式。“公式对战”是与其他玩家展开在线对抗，获胜时能提升勇名、失败时降低勇名，且无论胜败都能抽取武将卡，累积一定勇名后可以获得称号；“获得模拟战”是与AI进行对战，获胜后

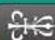
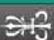
不能提升勇名，但有抽取武将卡的机会；“模拟战”同样是与AI展开对战，但不会有任何奖励，主要是供玩家测试己方卡组的战术编制是否可行。抽卡时有不同卡包可供选择，左下角则会显示超稀有（SR）、稀有（R）、罕见（UC）、普通（C）这4种卡的获得几率。

编制：编辑己方的部队。对战模式中武将是以卡片的形式存在的，不同武将卡除了包括兵种、兵力、统率、武力、智力和战法这6项单机模式就有的要素外，还增加了“等级（Lv）”和“消耗值（コスト）”的概念，玩家在编辑卡组时全部武将卡的消耗总和不能超过上限，故不可能一味地选择强力卡，此外同名的卡片在卡组中也只能存在一张。

排名（ランキング）：查看网络排行榜，分为综合排行（PS3和PSV版）以及PSV排行。

卡片（カード）：卡片项目下的功能较多。“合成”可用素材卡增加目标卡的经验值（素材卡会消失），卡片的经验值累积到一定量后可以升级并提升其各项能力值，此外花费一定国力也能令武将卡直接提升1级；“武将カード”和“武将カード名鉴”则用于查看武将卡的详细资料；“势力カード编辑”用于编辑玩家信息卡的名称、头像和背景图案；“武将くじ”可以直接抽取武将卡或扩充所能持有的卡片容量，但都需要花费国力。

情报：查看与其他玩家的对战履历以及可使用的秘策，勇名提高后才能解锁新的秘策，此外在主界面按下□键可手动保存玩家资料。

 国力&行动力 

国力相当于对战模式的付费要素，玩家可进入PS商店利用现实的货币进行购买。国力的应用范围很广，迅速恢复行动力、抽取金银卡包、扩充卡片容量、提升卡片等级时都可以用到。

玩家进行在线对战时需要消耗一定的行动力，公式对战消耗30、获得模拟战消耗60、模拟战0消耗。行动力不足的话便不能进行前两种对战，只能等时间经过慢慢回复，消耗国力也可以快速回复。

武将编辑

主菜单下的“武将”项目包含两个功能：“新武将登录”可供玩家自由作成架空角色（上限150人）。新武将的4项基础能力全部可以加到100；政略、军略的相关特技可以各习得5种；战法更是可以任选其一（包括“人中の吕布”等强力的专属战法）；“武将颜编辑”则可以自由改变史实武将的头像，不过仅此而已，各项能力和特技、战法都无法改变。虽然编辑功能没有《PK》版那么强大，但合理利用此系统制作出心仪的武将，能缓解部分剧本、某些势力初期极度缺乏人才的困境，甚至可以打造一支强力的作战团队、加快一统天下的步伐。

游戏实绩

“选项（オプション）”中不但可以改变环境设定，还可以查看玩家达成的“实绩”，具体包括：①游戏记录（プレイレコード），记录本作奖杯的具体条件和达成情况，便于玩家有的放矢；②武将名鉴，加入过玩家势力的武将都会被收入其中，达成200、400人和全武将时还有额外奖励；③秘策实绩，开发过全部20种秘策、发动过全部20种秘策和累积发动过30次秘策都有额外奖励。

政略之章

操作

按键	操作
方向键/左摇杆	移动光标
□	切换地图和都市界面
△	结束本月的战略
○	确定
×	取消

按键	操作
L	情报一览
R	切换都市
Select	帮助菜单
Start	系统菜单/显示简易情报

内政



在大地图界面下并不会出现内政指令，需要按□键进入都市界面时才会显示详细的政令内容。值得一提的是，就算都市中没有建设任何设施，也会有最基本的金钱和兵粮收入，但不会征兵。

配属：给都市中的现有设施安排武将，按下□键会交给电脑自动配置，不过AI不会给技法所、制造所、求人所配置武将。设施在配属武将的情况下才能发挥效果，武将的能力越高、效果越好，反之若武将的能力较低，则设施的收入甚至无法达到基本值。市场、农园、兵舍在没有配置武将的情况下收入只能维持最低值，巡查局、求人所、计略府等设施在没有配置武将的情况下无效。

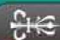
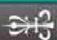
建设：在本城空地建设新设施、推翻已有设施重建或中止增在进行的建设。各设施的具体功能请参看右边的列表。

增筑：提升现有设施的等级（最高为Lv5），或取消正在增筑的建筑。增筑后对设施的加成效果请参看后面的列表。当都市中有某种设施达到最高级，今后玩家在该都市中增筑同种设施所需的周期会有所缩短。

见闻/陈情：平时的“见闻”指令只能倾听民心或武将们的反馈，无实际意义。当每过3个月、季节更替时“见闻”会变成特殊的“陈情”指令，此时玩家可以指派不同的武将处理备选的陈情事项，顺利完成的话就能提高我方势力的名声、武将的某项数值或是习得特技。陈情是培养武将的绝佳途径，但要注意部分陈情存在一定的受伤风险。

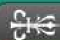
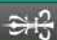
设施名称	设施功能	增筑效果	相关能力	相关特技	备注
市场	增加金钱收入（基本值300、最低值50）	每增筑1级收入增加50	政治	商才、名士	武将的政治在51时收入达基本值
农园	增加兵粮收入（基本值450、最低值60）	每增筑1级收入增加50	政治	耕作、名士	武将的政治在50时收入达基本值
巡查局	提升名声（基本值10）	每增筑1级名声增加10	武力	补修、监视	武将的武力在70以上时才有名声+1/月的效果，武力在90以上时有名声+2/月的效果
兵舍	增加募兵量（基本值500、最低值40）	每增筑1级募兵量增加100	统率	练兵、兵心	武将的统率在39时募兵量达基本值
计略府	可阻止敌方拉拢我方将领	提升计略府的相关效果	智力	军师、鬼谋	武将的智力越高，越能防止敌方的拉拢
技法所	可研究技法	每增筑1级研究费用降低4%	（变化）	无	至少要有2所技法所才能进行研究，关联的能力根据研究技法的不同而发生变化
制造所	可制造冲车、投石车	每增筑1级制造费用降低15%	智力	无	除了建设制造所外，还需要我方势力把技法“兵器制造”研究到1级和3级才能分别制造冲车与投石车
求人所	可寻访、登用武将或探索名品	提高登用武将的成功率	智力	收集、人脉	武将在探索不到人才或名品的情况下也有可能得到金钱

注：上表中收入的基本值和最低值都是在没有都市特征、技法效果和环境设定加成情况下的默认值。

 特技一览（政略） 

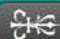
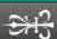
下面罗列在政略方面有所影响的武将特技。除了“弁舌”一项为外交特技外，其他特技都是在武将配属到特定的设施中才能发挥的效果。

特技名称	特技效果
商才	配属在市场时，增加金钱收入
耕作	配属在农园时，增加兵粮收入
名士	配属在市场或农园时，每个月名声+1
兵心	配属在兵舍时，伤兵的回复速度加快
练兵	配属在兵舍时，增加募兵量
收集	配属在求人所时，探索武将的同时有可能发现名品
人脉	配属在求人所时，可以登用邻接都市的俘虏或在野武将
监视	配属在巡查局时，有一定几率能防止俘虏逃跑
补修	配属在巡查局时，都市的防御度回复速度加快
军师	配属在计略府时，可以减少邻接都市的防御度
鬼谋	配属在计略府时，可以防止邻接敌方都市计略府的“军师”效果
弁舌	在外交的交涉成功时，对方势力会追加额外的心证点奖励

 都市特征 

本作共有40座都市，每座都市拥有各自的特征，具体分为以下5种：通常都市——没有特殊效果；农业都市——农园的兵粮收入为1.5倍；商业都市——市场的金钱收入为1.5倍；大都市——兵舍的募兵量为1.2倍；医疗都市——新增的都市特征，当该都市以及邻接都市发生战事后，重伤者会自动送到医疗都市作为伤兵。除了以上5种都市特征外，游戏中还设立是13座州都，当州都在玩家的势力范围内时，玩家所控制的君主就会被任命为州刺史。具体如下：蓟（幽州）、邺（冀州）、晋阳（并州）、北海（青州）、下邳（徐州）、濮阳（兖州）、许昌（豫州）、洛阳（司隶）、长安（雍州）、西凉（凉州）、建业（扬州）、襄阳（荆州）、成都（益州）。

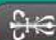
各都市之间都有道路相连，惟有道路相通的才能进行移动、运输或进兵。当某势力的都市与君主所在的都市被敌方隔断时，都市会出现“分断”字样，该城内每过一段时间就会发生军心涣散、士兵叛逃的事件。

 人才登用&武将拔擢 

在求人所配属武将时需要选择具体的方针：“任意登用”为优先从该武将的可登用范围内选择人才；“武将登用”为登用玩家所指定的目标，登用范围为本都市的在野武将、俘虏或邻接都市的敌方武将，在有“人脉”特技的情况下还可以登用邻接都市的在野武将或俘虏；“探索”为优先探索名品。

武将拔擢相对于PC版算是新增系统，军师提示领地内有逸才的事件会随机触发。进行视察时选择的目标设施影响人才的能力倾向，具体为：兵舍——统率出众，巡查局——武力出众，计略府——智力出众，市场——政治出众，技法所——能力随机。之后可以从数位备选人才中挑选其一，此时只能看到他们所拥有的特技和简评，确认后才能查看具体能力。征召到新人需要先进行为期3个月的基础训练，玩家选择的不同项目可以提升其各方面的能力或是习得特技，但有一定的失败几率。3个月后要将新人派到各地展开旅途修行，不同的目的地同样影响育成的倾向，具体为：西北——特化育成为骑兵系武将，可习得骑兵系战法，统率和武力容易提升；中原——平衡育成，可习得攻击强化或机动系战法，统率和智力容易提升；河北——有机会习得泛用性较高的战法，武力和政治容易成长；巴蜀——有机会习得强力的特殊战法或固有战法，武力和智力容易提升；荆楚——特化育成为文官或军师，可习得计略系和防御系战法，政治和智力容易成长；吴越——特化育成为弓兵系武将，可习得弓兵强化等战法，统率和政治容易成长。2~3个月的修行结束后可以最终确定武将的兵种和战法，他就能正式加入我方帐下。



 技法研究 

同一座都市下需要建设两所技法所才能展开研究，不过一个势力只要有两所就也足够，研究出的技法效果为永久持有。在研究时黄色字体表示的是其他势力尚未研究的技法，玩家势力率先研究出的话可以提升一定的名声。固有技法是特定势力才有的，本势力可以传承但其他势力无法获得。不同势力的技法等级上限有所差异，以下列表只介绍1级技法的研究条件，之后每升1级所要求的基本数值+5。“研究条件”中列在前面的是关键能力，当两名参与研究的武将该能力的平均值大于特定要求的话（研究条件所要求的数值+5），研究技法的周期可以缩短1个月。

技法名称	种类	1级研究条件	技法效果
枪兵攻击	军略	武力在60以上且兵种为枪兵	每升1级枪兵的攻击力+10
枪兵防御	军略	武力在60以上且兵种为枪兵	每升1级枪兵的防御力+10
枪兵破坏	军略	武力在60以上且兵种为枪兵	枪兵的破坏力上升
骑兵攻击	军略	武力在60以上且兵种为骑兵	每升1级骑兵的攻击力+10
骑兵防御	军略	武力在60以上且兵种为骑兵	每升1级骑兵的防御力+10
骑兵机动	军略	武力在60以上且兵种为骑兵	骑兵的机动力上升
弓兵攻击	军略	武力在60以上且兵种为弓兵	每升1级弓兵的攻击力+10
弓兵防御	军略	武力在60以上且兵种为弓兵	每升1级弓兵的防御力+10
弓兵射程	军略	武力在60以上且兵种为弓兵	弓兵的射程距离上升
兵器制造	政略	统率和智力均在60以上	1级可制造冲车、3级可制造投石车，兵器的性能上升
运搬术	政略	政治和统率均在60以上	出阵和运输时消耗的兵粮减少
医疗术	政略	政治和智力均在60以上	每升1级伤兵的回复速度加快
岁入改善	政略	政治和统率均在60以上	不论设施是否有配属武将，每个月获得的收入都有提升
建筑术	政略	武力和智力均在60以上	设施在建设、增筑时所需的费用减少，增筑所需的周期缩短
义兵募集	政略	武力和统率均在60以上	每个季度所有都市的兵力自动增加1次，增加量与名声成正比
民间支援	政略	政治和智力均在60以上	市场和农园收入的金钱和兵粮增加，增加量与名声成正比
交涉术	政略	政治和知力均在60以上	外交时的交涉力增加、成功率上升
汉室复兴	固有	武力和智力均在60以上	刘备势力特有，每个季度名声自动上升1次；外交时有名声补正，对“求财の策”、“义兵募集”和“民间支援”有加成
屯田制	固有	政治和智力均在60以上	曹操势力特有，每升1级农园的兵粮收入增加5%
本阵强化	固有	政治和统率均在60以上	孙坚、孙策、孙权势力特有，战斗中本阵的防御力增加
动员术	固有	统率和智力均在60以上	袁绍势力特有，每升1级兵舍的募兵量增加5%
猛袭突击	固有	武力在60以上且兵种为骑兵	董卓、吕布、马腾势力特有，骑兵突击时的威力上升

秘策



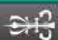
秘策是本作的核心系统之一，拥有各种强力的效果，分为战略类和战斗类，在政略和军略两方面都能起到极大的帮助。

开发：选择3名武将、消耗一定的金钱开发秘策，在满足必要特技的基础上，系统会优先选择智力高的武将，三人的平均智力在85以上时可以将开发周期缩短1个月，平均智力在70以下时则延长1个月。每个势力只能同时开发1个秘策，最多同时拥有3个秘策。

发动/中止：选择发动我方持有的战略型秘策，不同秘策的效果持续时间不尽相同，具体参看后面的列表。每个势力同时只能发动1个秘策，初级或中级难度下全部势力在初期都会持有“求贤の策”和“鼓舞の策”。发动秘策后会出现“中止”指令，用于强制取消当前发动中的秘策效果，非紧急状况下不建议使用。

献策：在战略秘策发动效果时才会出现的指令，我方势力的3名武将会积极献策，玩家可以从中进行选择来强化秘策的效果或延长发动的时间，有的甚至能衍生出更为实用的效果，具体参看后页的列表。需要注意的是每次发动秘策都只能进行一次献策，且献策有一定的失败几率，在面对同种提案时应选择智力高者。

其他：除了自行开发外，通过外交手段也可以换取其他势力持有的秘策。此外，当触发华佗、左慈等旅人来访的随机事件时，也有一定几率得到秘策。

 秘策一览（战略） 

秘策名称	种类	必要特技	开发周期	秘策效果	献策效果
求贤の策	战略	收集、人脉	2个月	3个月内我方登用在野武将的范围扩大到大陆全境	①秘策效果时间延长；②探寻并直接登用尚未发现的武将（需特技“人脉”）
离间の策	战略	弁舌、军师	3个月	2个月内降低与我方计略府邻接的敌方都市收入、武将忠诚度	①秘策效果时间延长；②秘策效果大幅上升；③登用邻接敌方都市中忠诚度较低的武将（需特技“鬼谋”）
求财の策	战略	名士	2个月	3个月内我方势力自动增加金钱和兵粮、君主所在都市增加兵力，增加量与名声成正比	①秘策效果时间延长；②秘策效果大幅上升；③我方势力所有武将的忠诚度上升（需特技“名士”）
收夺の策	战略	一骑	2个月	3个月内掠夺与我方计略府邻接的敌方都市的金钱、兵粮、兵力收入	①秘策效果时间延长；②秘策效果大幅上升；③邻接敌方都市的防御下降（需特技“一骑”）
占粮の策	战略	耕作	2个月	3个月内我方不需要支付武将俸禄，该金额自动用于购入兵粮	①秘策效果时间延长；②消耗金钱购入一定的兵粮（需特技“商才”）
折冲の策	战略	弁舌	1个月	3个月内所有势力对我方势力的心证暂时变为100	①秘策效果时间延长；②暂时提高我方势力派遣使者的政治（需特技“弁舌”）
缩地の策	战略	神速、水练	1个月	3个月内我方执行输送、移动的武将都在1个月内到达	①秘策效果时间延长；②无需消耗兵粮进行运输（需特技“神速”）
封印の策	战略	军师、鬼谋	4个月	2个月内禁止与我方计略府邻接的敌方势力发动和开发秘策	①秘策效果时间延长；②中止敌方势力正在开发中的秘策（需特技“鬼谋”）
用众の策	战略	兵心、豪杰	3个月	3个月内武将指挥的兵力翻倍（上限30000）	①秘策效果时间延长；②秘策效果大幅上升；③我方势力的伤兵全部恢复（需特技“兵心”）
绝道の策	战略	监视、鬼谋	4个月	1个月内减少与我方计略府邻接的敌方都市的援军和远征兵力	①秘策效果时间延长；②减少邻接敌方都市的兵力（需特技“监视”）

军事

在本作中，军事部署需要先在政略部分进行选择，然后等本回合的政略指令结束后才会展开相应的军事行动。

出阵：向邻接的敌方都市或空白都市派遣部队，出阵时需要选择武将（最多6人）、设置兵种、分配兵力和预备兵以及邀请援军（最多4人）。注意，无法攻打与我方处在同盟或停战状态下的势力。

运输：向我方势力的其他都市输送士兵、冲车和投石车，可输送的兵力由委派武将的指挥兵力决定，消耗兵粮与运输兵力成正比。运输出发地和目的地之间必须有道路相通（可以穿过同盟或停战势力的都市进行运输），送达时间与相隔距离成正比，此外还可设定该武将在完成运输后是进入目标城还是返回原处。本作中金钱和兵粮是本势力全部都市共享的，只有在新设军团时才需要进行分配，而兵力则是各个都市相互独立的。

人才

移动：将本都市的武将移动到其他都市，到达时间与路程长短成正比。

呼寄：将其他都市的武将调到本都市来，到达时间与路程长短成正比。

外交



想与其他势力展开交涉，需要先派遣使者，以政治高者为佳，最好有“弁舌”特技。我方势力的名声越高、技法“交涉术”的等级越高、对方势力的对我方的心证越高，交涉的成功几率也越大。“心证”可以理解为我方势力与对方势力之间的外交感情，主要影响交涉时的成功率（并不影响对方攻打我方的几率）。当玩家提出对其有利的交涉条件时心证会上升，反之则会下降。下面逐一介绍外交时的各个选项，以红色字体写着“见无”的表示没有交涉成功的可能。

贡物：直接给对方势力贡品，不提任何要求。贡品可从金钱、兵粮、兵力、名品、秘策、技法或俘虏中进行选择，用于快速提高心证。

同盟（同盟延长）：提出为期2年的同盟要求，必要心证70。两势力处于同盟状态时不能相互攻击，进攻共同相邻的都市时可以要求援军（但要提供报酬），受到其他势力攻击时可以无条件请求援军。此外在进行输送、移动、呼寄时可以穿过同盟势力的都市。同盟期限不足6个月时可以提出延长同盟的要求，成功后期限延长1年。

停战（停战延长）：提出为期6个月的停战要求，必要心证40。两势力处于停战状态时不能相互攻击，在进行输送、移动、呼寄时可以穿过停战势力的都市，但不能请求援军。停战期限不足3个月时可以提出延长停战的要求，成功后期限延长3个月。

援军要请：要求对方派出援军攻打目标城池，只有对方势力与我方是同盟关系时才可选择，必要心证90。我方受到攻击时无需要请，同盟势力会自动派遣援军。

资源交换：要求对方提供某种资源，不同资源的必要心证有所差异，具体为——金钱（10）、兵粮（10）、兵力（90）、名品（30）、秘策（80）、技法（80）、俘虏（60）。开出条件后对方也会提出相应的交换条件，玩家也可以通过“条件选择”尝试讨价还价。

劝告：劝对方势力降服，无心证要求。当我方势力名声远高于对方，且邻接都市的兵力差距较大时，劝告才可能成功。劝降成功后对方势力的都市和武将尽皆被我方势力收编。

赏罚

赏罚指令主要用于对属下或俘虏的处置，关系到武将的忠诚度，下面逐一介绍各项指令。值得一提的是，如果属下武将与我方势力君主间存在祖孙、父子、兄弟、夫妻或是义兄弟等特殊关系，则这些武将都不会背叛，也不需要支付每个月的俸禄。

加增：永久增加指定武将的俸禄50金，如果俸禄超过该武将的理想状态，其会呈现感谢心态，每个月忠诚度徐徐上升。反之，如果俸禄没有达到武将自身的预期，其会呈现不满心态，每个月忠诚度徐徐下降。

褒美：将名品授予属下，或是将属下持有的名品没收。奖赏名品除了可以迅速提升忠诚度外，对于寿命将尽的武将，授予有“寿命延长”效果的名品也可以延长其寿命。没收名品也并不是一定就会降低忠诚度，玩家可以酌情处理。

官爵：对我方势力所属武将任命官爵，武将的能力、带兵数和忠诚度都会随着官爵发生变化。注意，可授予属下的官爵强制比君主的官爵低1阶，即当君主的官爵为2阶的“州刺史”时，可以自由对属下任命1阶的官爵。君主担任官爵的条件请参看后面的列表，刘备、马腾等角色在汉帝在位的情况下是不会自立为帝的。

处罚：对属下武将或其他势力的俘虏进行处置。对俘虏的指令包括“解放”和“处断”；对属下武将的指令包括“追放”和“处断”。放走俘虏可以提升名声，将手下处斩则会降低名声，而俘虏所持有的名品在将其处斩后可以得到。

名声

名声指的是各势力受到的正面评价，主要影响君主所能任职的官爵以及外交交涉时的成功率。提升名声的方法有很多：①在巡查局配属武将，以1级的巡查局为例，无论配属武将的武力高低，名声都暂时+10，武力＞70时每个月永久+1、武力＞90时每个月永久+2；②将有“名士”特技的武将配属到市场或农园，每个月+1；③完成百姓的陈情，根据项目的不同+2或4；④释放俘虏令其返回所属

势力，每释放1人+1；⑤得到名品“玉玺”+500；⑥己方势力有政治超过90的武将，随机触发“祭事”事件+50；⑦向盟军派遣援军并获胜+50；⑧率先研究出其他势力没有掌握的技法（非固有技法）、占据汉帝所在的城池并拥立皇帝、“汉室复兴”的技法效果也都会对名声有不同程度的提升。而以下操作会降低名声：①将武将从巡查局撤出，以1级的巡查局为例，撤掉配属武将时-10；②处决我方势力的武将，每处斩1人-20；③同盟势力受到攻击时拒绝派遣援军-100；④答应向盟军派遣援军过后却食言-100；⑤向盟军派遣援军但是战败-50。





官爵一览



官爵	条件
州刺史	占领任意州都
州牧	就任州刺史的状态下势力的兵力达到10万以上
秘书监等4阶官位	就任3阶官位的状态下名声达到1000以上
中书令等5阶官位	就任4阶官位的状态下名声达到1500以上
少府等6阶官位	就任5阶官位的状态下名声达到2000以上
大鸿胪等7阶官位	就任6阶官位的状态下名声达到2500以上
卫尉等8阶官位	就任7阶官位的状态下名声达到3000以上
司空等9阶官位	就任8阶官位的状态下名声达到3500以上
公	就任9阶官位的状态下名声达到4000以上
王	就任公爵的状态下名声达到4500以上
皇帝	就任王爵的状态下名声达到5000以上



军团



将我方势力下的都市编制成数个军团、交给AI控制，在一定程度上可以减少后期的操作，尤其是非前线都市可以放心令其积攒资源、并向前线输送兵力。不过若玩家势力的物资并不是采取各都市平均供给的，即商业都市全建市场、农业都市全建农园，编制军团后很可能出现收支赤字或兵粮不足的情况。其实本作的AI并不高且内政比较简略，纵使是后期全部城池也可以自己打理，不会太花时间。

新设：选择我方势力下的都市新编成军团，都督由电脑自动选出。新设军团时可以指定是否攻略其他势力都市、是否对我方其他都市进行运输、确定内政方针以及分配物资。君主所在的都市不能委任给AI军团。

编制：解散我方势力下的AI军团，都市和武将都重新交由玩家掌控。

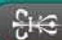
方针：改变我方势力下AI军团的战略部署，即是否攻略其他势力都市等方针。



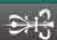
军略之章

操作

战斗部分有3种操作设置，“标准1”和“标准2”只有少许差别，“达人”操作乍看上去比较繁琐，但可以更细致地对部队进行编组等操作，且设定目标时还可以指定具体线路，建议追求战场掌控感的玩家选择此操作模式。手速不快的玩家活用Select键的暂停功能也能够运筹帷幄。



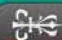
标准1



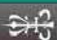
按键	操作
方向键↑	选择全部我方部队
方向键↓	在阵之间切换
方向键←→	在我方部队间切换
右摇杆	视角靠近/拉远
左摇杆	地图光标移动
左摇杆+○	圈选框内的我方部队
□	使用战法
△	地图光标高速移动

按键	操作
○	选择我方部队/设定目标
×	解除选择
L	切换显示我方主力/援军
R	切换显示敌方主力/援军
L+R	发动秘策
L+Start	部队的简易情报显示/隐藏
Select	暂停
Start	系统菜单

注：“标准2”的大部分操作皆与“标准1”相同，区别仅在于方向键←→是直接选择我方部队而非切换，而△键为设定目标，地图光标高速移动的功能改到了×键上。



达人



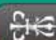
按键	操作
方向键↑	选择全部我方部队/解除
方向键↓+△	设定目标阵
方向键↓+×	在阵之间切换
方向键↓+○	选择阵的顺序
方向键←→	选择我方部队/我方一组
右摇杆	视角靠近/拉远
左摇杆	地图光标移动
左摇杆+○	圈选框内的我方部队
□	设置中继点
△	设定目标
○	单独选择我方部队
×	在我方部队间切换

按键	操作
L+方向键←→	移动我方部队光标
L+□	使用战法
L+×	在我方部队间切换
L+○	追加选择我方部队/解除
L+R	发动秘策
L+Start	部队的简易情报显示/隐藏
R+方向键←→	选择敌方部队
R+△	设定敌方部队为目标
R+×	在敌方部队间切换
Select	暂停
Start	系统菜单

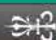


战场





基本界面





①战斗倒计时，单击可改变战斗速度

②敌方部队一览，有援军时最右侧的箭头图标亮起，单击可以切换显示主力和援军

③敌方总兵力以及本阵中的剩余兵力

④敌方的指挥点数

⑤部队的简易情报，各项目的具体意义后文详述

⑥我方可用秘策，除了L+R键外，双击该图标亦可发动

⑦我方部队一览，有援军时最右侧的箭头图标亮起，单击可以切换显示主力和援军

⑧我方总兵力以及本阵中的剩余兵力

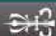
⑨我方的指挥点数

⑩战场缩略地图

注：无论选择“标准1”、“标准2”还是“达人”式操作，触摸操作都是共通的。除了上面介绍的以外，单击我方部队或武将头像同样能选择该部队，再点击地图上的任意点位就可以设置其行动目的，另外双击武将头像也可以发动战法。



部队状态



部队简易情报右上角的图标以及武将头像左上角的图标都表示其当前所处的状态，具体有以下几种。

图标	状态解释
	正在移动
	正在攻击部队
	正在攻击城门
	正在攻击阵
	处在伏兵状态
	处在本阵待机
	处在兵法阵待机
	受到我方战法/秘策的强化效果

图标	状态解释
	受到兵法阵的效果
	受到强化阵的效果
	正在被攻击
	部队被击溃
	受到敌方战法/秘策的弱化效果
	处在动摇状态
	处在被挑衅状态



地形 & 视野



战场由各种地形构成，不同的地形会对部队的机动力和战斗力造成一定影响，具体如下：平地——全部兵种无影响；森林——枪兵以外的兵种机动力下降，弓兵的攻击力及特殊攻击的威力减半；浅濑——全部兵种的机动力下降，有“水练”特技的武将所率部队不受影响；栈道——全部兵种的机动力和战斗力低下，且无法发动特殊攻击；城门——守备方可以自由穿行，攻击方必须将城防降为0才能通过；城壁——守备方的枪兵和弓兵可以自由登上城壁展开攻击。

除了敌方的城池外，战场上还有散乱的“阵”，这是非常重要的据点，相比PC版，PSV版增加了阵的几种功效：中立阵——没有颜色的阵，初期对双方都没有影响也没有耐久度，任意一方占据后能令指挥点的上升速度加快；强化阵——初期为防守方所有，拥有一定的视野范围和自动射击能力。阵上有骑兵、枪兵、弓兵的不同图标，当阵范围内的防守方部队与其图标一致时，部队的特殊攻击威力上升。在耐久值降为0后会失去视野范围和自动射击的能力，支配方的指挥点上升速度加快；兵法阵——初期为防守方所有，拥有一定的视野范围和自动射击能力，耐久值比强化阵更高。兵法阵可以强化守备方部队的攻击力、防御力，令其视野扩大，被打成“溃走”状态后武将能突破重围逃走，并令城门的强度大幅上升。兵法阵对防守方有着诸多有利效果，故攻城时AI控制的部队往往会在兵法阵里聚堆，待玩家部队靠近后一涌而出，玩家可以抓住这一特点提前布置好阵型、准备好范围杀伤型战法；本阵——攻、防双方各有一个，战前设定的预备兵囤积在本阵中。双方部队可以返回本阵补充兵力继续作战，被击溃的部队也会自动返回，但溃走状态下武将再出击需要一定的等待时间。当本阵的兵力消耗至0时宣告败北。

本作的战斗采用即时展开的形式，且部队有“视野”的概念，前面介绍过防守方的“阵”也有一定的视野。发动秘策“远望の策”可以在一定时间内观察到战场全境，把握敌方的动向。拥有“鬼谋”特技的武将在战斗开始时会自动进入伏兵状态，在地图上呈半透明状态不会被敌人看到，可以用来安全地进行侦查。伏兵状态的部队首次攻击命中时，必定令敌方陷入战斗力和机动力大幅下降、无法发动特殊攻击的动摇状态。除了武将特技外，秘策“伏兵の策”和战法“伏兵”、“八阵の法”等也都能令部队进入伏兵状态。



战前军议 & 胜败条件



战前军议时玩家可以查看敌我双方的部队编制、武将能力，选择本战所要使用的秘策。守城方的军议功能稍多一些，还能把己方部队自由安排在各强化阵、兵法阵中，在敌方的行进路线上展开阻击。攻防双方都可以有主力和援军，最多10支部队。

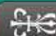
本作的胜败条件比较简单，具体如下。胜利条件：①攻击方攻陷敌方本阵；②敌方援军以外的武将全部撤退、被俘或战死；③被攻击方坚守到倒计时结束。败北条件：①我方本阵的预备兵为0；②我方援军以外的武将全部撤退、被俘或战死；③攻击方直至倒计时结束都没能攻陷敌城。

武将能力



武将的4项基本能力中政治一项在战斗中无影响，其他3项的效果如下：统率——决定部队的综合战斗力（攻击力、防御力和破坏力）以及所指挥的兵力，统率达90以上在战斗开始时部队的机动力暂时上升，达100以上在陷入危机时部队防御力上升；武力——影响特殊攻击的威力，武力达90以上时特殊攻击有一定几率发动二连击，达100以上时特殊攻击必定为二连击；智力——影响战法的持续时间、效果以及部队的视野，智力达90以上在战斗开始时部队的视野暂时上升，达100以上时一定几率免于陷入动摇状态。

进入战斗界面后才会显示部队的各项具体能力，其效果如下：攻击力——影响给敌方部队造成的伤害；防御力——影响己方部队受到的伤害；破坏力——影响部队对敌方本阵、城门、兵法阵和强化阵造成的伤害。机动力是隐藏数值，影响部队的行动速度，在不同地形上会发生一定的变化。

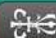


兵种

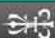


本作中存在骑兵、枪兵、弓兵3个基本兵种以及冲车和投石车2种攻城兵种。基本兵种是武将的固定属性，无法改变。骑兵的机动力最高、枪兵的破坏力最高、弓兵可以展开远程攻击（但攻击城门时必须近战）。3个基本兵种间还存在经典的三角克制关系，即“骑兵→弓兵→枪兵→骑兵”。当兵种克制对方、展开攻击时就有一定几率发动特殊攻击，骑兵为“突击”、枪兵为“奋迅”、弓兵为“猛射”。特殊攻击的伤害值很高，故在作战时一定要优先考虑克制对手的兵种。此外，武将的“豪杰”特技可以让其面对与自己相同的兵种时也能发动特殊攻击，“总奋迅”、“全军兵击”等战法也对特殊攻击有影响。

2种攻城兵种都需要制造出相应的兵器后才可以进行更换，除了都市中要有“制造所”外，我方势力还需要把“兵器制造”技法提升到1级和3级才能造出冲车和投石车。冲车拥有极高的防御力和破坏力，在强攻城门和本阵时可以发挥巨大的作用，但需要近战，一旦被击溃再度出击时会恢复成武将原有的兵种；投石车的破坏力比冲车稍低、防御力极低，不过是惟一可以对城门展开远程攻击的兵种，被击溃一次后同样会恢复成武将原有的兵种。攻城兵种都不具备特殊攻击效果，使用时应结合战法才能最大限度地发挥功效。



特技一览（军略）

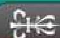
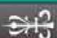


以下是对军略方面有所影响的武将特技，在政略中发挥效果的“军师”和“鬼谋”特技在战斗中同样至关重要。

特技名称	特技效果
豪杰	对与自己相同的兵种也能发动特殊攻击
一骑	单挑时获得必杀和反击机会的几率上升
神速	部队的机动力上升
水练	在浅濑地形移动时，机动力不会下降
远射	远距离攻击的射程上升
攻城	对敌方本阵和城门的伤害值上升
兵器	攻城兵器的攻击力、防御力、破坏力上升
冷静	在战斗中部队动摇时，受到的影响减小
军师	发动秘策的效果时间延长
鬼谋	部队能够变成伏兵

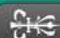
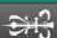


INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

 秘策一览（战斗） 

战斗型的秘策在进入战场后就可随时发动，不过没有战略型秘策的献策效果。在战斗的关键阶段发动秘策可以让战局向我方倾斜。

秘策名称	种类	必要特技	开发周期	秘策效果
远望の策	战斗	无	1个月	一定时间内我方视野扩大到战场全境
鼓舞の策	战斗	练兵	2个月	一定时间内我方所有部队的战斗力上升
禁出の策	战斗	攻城	1个月	一定时间内敌部队不能从本阵出击
禁归の策	战斗	补修	1个月	一定时间内敌方所有部队无法进入本阵
伏兵の策	战斗	监视、军师	2个月	一定时间内我方所有部队变成伏兵
援兵の策	战斗	兵心、神速	3个月	将我方本阵中的预备兵平均地分给已出阵的各个部队
归阵の策	战斗	练兵、神速	2个月	我方所有部队瞬间返回本阵
无策の策	战斗	监视、军师、鬼谋	3个月	一定时间内敌方不能发动秘策和战法
连环の策	战斗	弁舌、水练、军师	3个月	一定时间内敌方所有部队的机动力下降
空城の策	战斗	补修、冷静、军师	2个月	一定时间内大幅强化我方本阵和城门，阵不会被夺走

 战法 

每名史实武将都有一种与生俱来的固定战法，通过武将拔擢系统提拔出来的架空武将则有机会在已习得的战法中任选其一。在战斗中，消耗累积的指挥点数就能令部队发动这些战法，主力和援军的指挥点分开计算。相比只能发动一次的秘策，丰富多彩的战法对局势的影响更为重大。以下是全部战法的效果，可分为我方单体强化、我方范围强化、敌方范围弱化和即时伤害4大类型。而“美女连环”和“人中の吕布”等强力战法更是个别武将专属的，非常稀有。

战法	消耗	效果
攻击强化	2	自身的攻击力上升
全攻击强化	6	范围内我方的攻击力上升
枪攻击强化	5	范围内我方枪兵的攻击力上升
攻击弱化	5	范围内敌方的攻击力下降
防御强化	2	自身的防御力上升
全防御强化	5	范围内我方的防御力上升
枪防御强化	4	范围内我方枪兵防御力上升
防御弱化	5	范围内敌方的防御力下降
攻城强化	2	自身的破坏力上升
全攻城强化	5	范围内我方的破坏力上升
破坏力弱化	4	范围内敌方的破坏力下降
速攻	2	自身的机动力上升
全军速攻	4	范围内我方的机动力上升
机动力弱化	4	范围内敌方的机动力下降
射程弱化	2	范围内敌方弓兵、投石攻击的射程下降
武力上升	2	范围内我方的武力上升
武力低下	2	范围内敌方的武力下降
知力上升	2	范围内我方的智力上升
知力低下	2	范围内敌方的智力下降
索敌	2	自身的视野和机动力上升
全军索敌	3	范围内我方的视野和机动力上升
挑发	4	范围内敌方部队向发动挑衅的部队移动
伏兵	4	自身的部队变成伏兵
火计	6	范围内敌方部队受到伤害，伤害与智力差成正比
大打击	6	范围内敌方部队受到伤害，伤害与武力差成正比
镇静	3	范围内的我方部队从动摇和被挑衅状态恢复
总奋迅	4	范围内的我方枪兵可向全部兵种敌人发动奋迅
猛攻	4	自身的攻击力、破坏力上升
伏兵神速	5	自身的攻击力、机动力上升，部队变成伏兵
刚勇	5	自身的攻击力、武力上升，并从动摇和被挑衅状态恢复
铁壁	5	自身的防御力、武力上升，并从动摇和被挑衅状态恢复
老当益壮	4	自身的战斗力长时间上升
枪军坚守	6	范围内我方枪兵的防御力、武力、智力上升
全军兵击	5	范围内我方部队可向全部兵种发动特殊攻击
虚诱掩杀	7	范围内敌方部队的攻击力下降，并向发动挑衅的部队移动
奋迅封印	3	范围内敌方部队不能发动奋迅
猛射封印	3	范围内敌方部队不能发动猛射
突击封印	3	范围内敌方部队不能发动突击
文武低下	3	范围内敌方部队的统率、武力、智力下降
埋伏の毒	7	范围内敌方部队受到伤害且战斗力下降，伤害与智力差成正比
攻防一体	4	自身的攻击力、防御力、武力、智力上升
突破	4	自身的攻击力、破坏力、机动力上升
全军猛攻	7	范围内我方部队的攻击力、破坏力上升
强袭	5	自身的攻击力、机动力上升，可向全部兵种发动特殊攻击
神火计	7	范围内敌方部队受到伤害且攻击力、防御力下降，伤害与智力差相成正比
连环の计	6	范围内敌方部队的机动力、智力下降
魏武の强	7	范围内我方部队的攻击力、防御力、武力、智力上升
义勇兵	7	范围内我方部队的攻击力、防御力上升，伤兵恢复
千里行	6	自身的攻击力、破坏力、武力上升，可向全部兵种发动特殊攻击
万人敌	6	自身的攻击力、防御力、武力上升，可向全部兵种发动特殊攻击
八阵の法	7	范围内我方部队的战斗力上升，且变成伏兵
速战固守	7	范围内我方部队的防御力、机动力、武力、智力上升
单骑驱	5	自身的攻击力、防御力、机动力上升
全军防护	7	范围内我方部队的防御力、视野上升，并从动摇和被挑衅状态恢复
美女连环	5	范围内敌方部队的机动力、武力低下
人中の吕布	7	范围内敌方部队受到伤害并陷入动摇状态，伤害与武力差成正比
战法封印	3	范围内敌方部队无法发动战法
兵击封印	5	范围内敌方部队无法发动特殊攻击

单挑



①回合数
②双方士气槽
③武将武力
④反击与必杀的使用机会
⑤当前回合持有卡片

单挑在战斗中随机触发，武将的隐藏数值“勇猛”对几率有一定影响。本作的单挑系统同样简洁，中央是固定的播片，双方武将需要交手5个回合。每回合可用的卡片分为天、地、人3种卡面，同样包含“天→地→人→天”的三角克制关系，每张卡上的数值表示威力。每回合可用的卡片数量以及卡片威力都是由双方的武力差决定的，武力高者占优势。按○键可以选择多张卡片，按△键一并打出，但每回合只能使用同一种卡面的卡片。双方卡面不同时，由克制的一方发动攻击，威力等于卡片总值，比如天6＞地9，威力=6；卡面相同时，由卡片数值总和较大的一方发动攻击，威力等于差值，比如人10＞人7，威力=3。

单挑时还会随机出现使用必杀和反击的机会，拥有“一骑”特技的武将获得必杀和反击的几率有所上升。必杀的效果是令全部卡片的数值翻倍，在确定自己能克制敌方时使用，能够一口气获得压倒性的士气优势。“反击”的效果稍稍复杂，发动后我方的卡片数值全部为0，当我方卡面与敌方一致或被克制时，能够给对方造成其卡片数值一半的伤害，当我方的卡面克制对手时，双方打平、伤害为0。发动反击至少会让己方保证无伤，是应对劣势或敌方必杀的最有效手段。

士气槽会在双方的攻防间此消彼长，5个回合的较量结束时，士气槽压倒对方的一方获胜。士气较弱的一方部队的兵力减少，并会陷入动摇的不利状态；士气被打至0的部队兵士数直接降为0，进入溃走甚至坏灭状态。



心得之章

最后总结介绍一些游戏的细节和实用心得，帮助玩家加深理解、顺利通关。

◆旅人来访

在各月之间有可能发生随机的旅人来访事件，出现角色为华佗、司马徽、左慈任意一人。事件的具体内容也完全随机，包括献上名品、赠送秘策、授予技法、治疗伤兵、治疗生病武将、告知寿命、延长寿命、恢复都市防御。对玩家而言都是正面效果，可谓多多益善。

◆自然灾害

在各月之间有可能发生随机的自然灾害，具体有：蝗灾——令都市在该季节内的兵粮收入锐减，并且灾情有可能向邻接都市扩散，入冬后才会停歇；疫病——令都市的兵力减少，疫情有可能向邻接都市扩散，甚至会让城内的武将染病，“病气”状态下武将的各项能力都会大幅降低；洪水——只在4月入夏时发生，令都市的兵力和防御力降低，不过西凉和晋阳绝对不会发水灾。丰收——虽然算不上灾害，但也一并介绍，其只在7月入秋时发生，令都市在整个秋季的兵粮收入增加。

◆特技加成

拥有“商才”、“耕作”和“练兵”特技的武将配属在市场、农园和兵舍里时收入会得到加成，经测算其实际效果相当于15点能力，即政治85+商才与政治100的角色配属在市场时金钱收入是一样的，耕作和练兵同样如此，在安排人手的时候不妨简单计算。

◆政治特效

武将的武力、智力和统率在达到90和100以上时在战斗中都会有特效，其实政治一项在政略部分也有特殊效果，具体为：政治达90以上时有一定几率在都市触发祭祀事件，我方势力名声+50；政治达100以上时有一定几率触发百姓上供事件，能得到金钱、兵粮、兵力甚至名品。

◆献策切换

发动秘策后出现的3位献策武将是完全随机的，如果当前献策的武将发生移动（移动、呼寄、运输），献策人选就会切换。在采用一些失败率较高的献策，如“用众の策”、“绝道の策”的追加效果时，适当换人并借助S/L大法可以保证成功率。

◆钱粮比例

游戏前期对于金钱的要求较高，主要用于兴建设施和研究技法，而只要不参战或运输就不会损耗兵粮，故应优先建设市场。推荐率先研究的技法是“岁入改善”，其效果是提升各设施的最低收入值，在武将数量不足以覆盖全部设施的阶段非常受用。到了中后期由于频繁战斗和士兵数的猛增，对于兵粮的需求会越来越大，尽快在农业都市建满农园并提升等级才能保证顺利出兵，否则一旦兵粮耗尽，都市的士兵数再多都是没有还手之力的。而在中期名声积累起来后，“求财の策”的效果会逐渐提升，及时使用“占粮の策”也能缓解兵粮方面的燃眉之急。

◆俘虏妙用

在战斗中俘获敌方势力的武将后，其在被关押阶段忠诚度下降得很慢，与君主有特殊关系的武将更是不可能被劝降，且我方还需要派人看守，费时费力。其实俘虏较多时不妨果断展开外交，纵使是送还能力很低的武将都能够大幅提升敌方势力的心证，用俘虏交换技法、名品更是十分便利。但需要注意的是，一旦双方缔结同盟的话，俘虏就会全部自动送还。当敌方只剩一座城池时，在攻打前不妨先解放所有俘虏，通过战斗或外交消灭该势力后可以一口气降服大量武将，比自己在求人所一个个登用要快捷得多。

◆隐藏仇恨

除了外交时可以看到的“相性”外，其他武将和我方君主间还有隐藏的仇恨值，若玩家处斩了与其有特殊关系的角色，在外交时敌方君主会直接拒绝接见，下野后也永远不能被登用。比如关羽、张飞对于刘备，孙尚香、孙权对于孙策，以及其他血缘关系或夫妻关系等。想要登用角色、开启武将名鉴的话，处斩俘虏之举一定要慎之又慎。



◆军师加成

“军师”特技在战斗中对秘策发动时间的延长效果是可以累加的，即我方出战武将中拥有“军师”特技的越多，秘策效果的持续时间越长，在使用“鼓舞の策”、“无策の策”等持续型秘策时应善加利用。

◆兵器妙用

冲车和投石车不具备基本兵种的克制关系，无法发动任何特殊攻击，但反过来说兵器也基本不会受到其他兵种的特殊攻击。尤其冲车拥有超高的防御能力，在桥梁、城门、栈道等关键位置堵路，配合“铁壁”等战法效果一夫当关，后方辅以大量的远程部队能以最小的代价削减敌兵。

◆战法伤害

“火计”、“大打击”、“埋伏の毒”、“神火计”和“人中の吕布”这5种即时伤害型战法，具体的威力除了与敌我双方的武力差、智力差有关外，还与发动战法的武将当前的士兵数量成正比，即带兵越多、威力越大。故在战斗中应保护好拥有此类战法的角色，并优先攻击敌方的核心武将。

◆伏兵现身

部队的伏兵状态会在以下情况时解除：①攻击敌方部队、城门和阵（占领中立阵无影响）；②发动战法；③受到敌方的范围弱化型或即时伤害型战法。在利用伏兵包夹敌方部队时，应先确认其指挥点数和战法效果，免得功亏一篑。

奖杯攻略

奖杯总数	45	铜杯	26	银杯	16	金杯	2	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	约70小时
在线奖杯	0
最少通关次数	13
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无



白金路线

本作的奖杯设置跟PS3版一致，除了完成武将名鉴和出师表事件这两个奖杯外，其他的都很容易达成，只不过全剧本制霸需要通关13次，较为耗时一些。除剧本通关型和累积型的奖杯外，出师表以外的事件奖杯以及其他一些条件简单的铜杯都可以在一开始就尝试解锁。

真正决定玩家白金时间的是能否快速地统一天下，笔者建议利用好自制武将功能，制作6～10名四围全满、拥有“豪杰”、“鬼谋”等特技的主战角色，必备的战法是

"人中の吕布"、"神火计"、"八阵の法"、"虚诱掩杀"和"义勇兵"。"鬼谋"特技的伏兵效果能让我方安全地侦察到敌人的动向并展开偷袭，"八阵の法"的意义也同样在于用伏兵攻击的动摇效果取得战斗的先机。此外利用骑兵的高机动力游走，积累指挥点数后冲进人堆释放"人中の吕布"和"神火计"可以快速地削减敌方兵力。"虚诱掩杀"的作用是在敌方死守时把部队引出来围杀，免得强攻城门损耗过多兵力。在战斗中应尽可能让我方各部队均摊承受的伤害，纵使是在即将取胜前也不妨后撤一下，用"义勇兵"的效果把各部队的伤兵尽皆恢复，就不用到战后等其慢慢复原了，便于玩家尽快展开下一次侵略战。在政略部分只要金钱足够支付俸禄，就把多余资金用于建设更多的农园和兵舍，并优先提升技法"岁入改善"。后方的都市只需安排一名武将镇守，前线各都市专心展开侵略。AI势力的恢复能力很强，与一个势力纠缠时应尽量连续出兵，争取在短时间内将其歼灭，免得其死灰复燃。越是在政略时迁延日久，越是对快速通关不利。除了自制武将法以外，选择剧本初期就处在优势的君主，如官渡以后的曹操，也可以大大缩短通关时间。另外建议把自制武将与所选君主编辑为血缘关系，一来免得被其他势力离间，二来还不用支付俸禄。由于不限难度，故选择初级即可，并建议在环境设置中关闭历史事件，开启武将拔擢系统，武将寿命、战死皆设为无，并增加我方势力的金、兵粮收入和募兵量，最大限度地争取对快速通关有利的条件。

最后要提醒玩家注意的是，一旦在游戏中按Start键调出的系统菜单里选择"デモプレイ"，把本势力交给AI控制，此后就无法获得任何奖杯，甚至连武将名鉴都不会更新！故想利用此法切换控制势力，以达到快速开启武将名鉴和解锁奖杯的投机打法是不可行的！



完全制霸 （白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

黄巾の乱 （银杯）
取得条件：在剧本"黄巾の乱"达成制霸

反董卓连合 （银杯）
取得条件：在剧本"反董卓连合"达成制霸

徐州变迁 （银杯）
取得条件：在剧本"徐州变迁"达成制霸

群雄割据 （银杯）
取得条件：在剧本"群雄割据"达成制霸

吕布讨伐战 （银杯）
取得条件：在剧本"吕布讨伐战"达成制霸

官渡の战い （银杯）
取得条件：在剧本"官渡の战い"达成制霸

三顾の礼 （银杯）
取得条件：在剧本"三顾の礼"达成制霸

潼关の战い （银杯）
取得条件：在剧本"潼关の战い"达成制霸

益州平定 （银杯）
取得条件：在剧本"益州平定"达成制霸

汉中王刘备 （银杯）
取得条件：在剧本"汉中王刘备"达成制霸

英雄集结 （银杯）
取得条件：在剧本"英雄集结"达成制霸

战国七雄 （银杯）
取得条件：在剧本"战国七雄"达成制霸

信长转生 （银杯）
取得条件：在剧本"信长转生"达成制霸

历史の创造主 （金杯）
取得条件：全部剧本达成制霸
奖杯说明：PSV版初期有12个剧本，任意剧本达成制霸都能解锁"信长转生"。

誓いの证言者 （铜杯）
取得条件：观赏历史事件"桃园の誓い"
奖杯说明：选择剧本"黄巾の乱"，必须以刘焉作君主，开始游戏后便可触发。

倾国の证言者 （铜杯）
取得条件：观赏历史事件"美女连环の计"
奖杯说明：选择剧本"反董卓连合"，建议以董卓外的任意君主开局，在190年2月的反董卓联合事件中需选择"反董卓连合に参加する"，等到9月时连环计就会开始，同年12月董卓身亡后解锁奖杯。

至强の证言者 （铜杯）
取得条件：观赏历史事件"官渡の战い"
奖杯说明：选择剧本"官渡の战い"，建议以曹操和袁绍以外的君主开局，200年6月就触发官渡之战，同年7月许攸献策、大战结束时便能获得奖杯。

水鱼の证言者 （铜杯）
取得条件：观赏历史事件"三顾の礼"
奖杯说明：选择剧本"三顾の礼"，建议以刘备以外的君主开局，207年10月触发徐庶走马荐诸葛事件，直到208年1月三顾茅庐结束，孔明出山时解锁奖杯。

苦肉の证言者 （铜杯）
取得条件：观赏历史事件"赤壁の战い"
奖杯说明：选择剧本"三顾の礼"，建议以刘备、曹操、孙权以外的君主开局，耐心等到208年9月，只有江夏一座城池的刘备就会派遣孔明出使东吴，209年1月赤壁之战结束时获得奖杯。此奖杯推荐与"水鱼の证言者"一起完成。

报恩の证言者 （铜杯）
取得条件：观赏历史事件"出师の表"
奖杯说明：由于本作缺乏三国末期的剧本，且出师表事件并非固定年份发生的，触发条件相对复杂，故此奖杯是事件类奖杯中最繁琐的一个。首先选择剧本"汉中王刘备"，以刘备为君主开局，在环境设置中记得把"寿命"一项调成"史实"。进入游戏后立刻占领西南角空白的云南城，外围的前线城池建筑"兵舍"构筑起稳固的防线，内部城池则努力积累资源、并增筑"巡查局"，技法也优先研究提升名声的"汉室复兴"。到221年1月刘禅便会成年，玩家要做的还是继续等待，期间不需要主动出击，可以借助外交的同盟或停战，坐视曹操与孙权相互牵制。耐心等到曹操的名声突破5000，就会出现废帝自立的事件。汉朝不复存在后，刘备的名声到达5000时便也能自立称帝。只要没接受旅人的续命或持有延长寿命的道具，刘备一般会在223年左右去世，务必确保继承权传给刘禅。在完成了以上步骤的情况下，只要保证如下条件：①成都、汉中、永安、梓潼、江州、云南在刘禅势力下；②长安、洛阳、许昌在曹魏势力下且魏国的城池多于蜀国；③曹、刘并不处在结盟或停

战状态；④诸葛亮与赵云在刘禅势力下；⑤诸葛亮的官职为丞相。就能触发出师表事件了！



军阀の英主



取得条件：武将名鉴的武将数达到200人



慕われし徳王



取得条件：武将名鉴的武将数达到400人



中华を統べる者



取得条件：完成武将名鉴

奖杯说明：PSV版共有576名角色，包括初始就有的7名NPC角色（献帝、左慈等）、48位中国历史名人（岳飞、刘邦等），剩余都是三国时代的武将，隐藏剧本“信长转生”中乱入的日本战国武将不在其中。玩家在达成特定条件，如各个剧本制霸、开发过全部20种秘策、在同一个存档中发动过全部20种秘策、在同一个存档中累积发动30次秘策、武将名鉴突破200、400人以及完成时，都能解锁历史名人奖励，让他们能在各剧本中登场。虽然这些条件都和奖杯条件重复，但是单纯为了开启名鉴的话并不需要逐一完成，历史名人在“战国七雄”剧本中都可以找到，只要该角色加入过玩家势力就会登录到名鉴中。

由于没有《PK版》的编辑功能，想要快速开启图鉴最有效的方法就是进入各个剧本选择不同的君主。一开始就进入“汉中王刘备”剧本，曹、刘、孙各担当一次，武将数便可达到232人。然后依次选择担任“黄巾の乱”的张角、何进，“反董卓连合”的董卓，“徐州変迁”的袁术，“群雄割据”的袁绍，“官渡の战い”的刘表、曹操，“英雄集结”的公孙度、公孙瓒、孟获、司马懿。前后10分钟不到，武将数便可以轻松突破400人了。剩余的武将就没必要靠担任君主的方式刷，建议在攻略各剧本的过程中慢慢补齐。在环境设置中注意把“女性”一项设为“武将登场”，否则女性角色是无法收得的。此外建议把“寿命”和“讨死”都设为“なし”。在主菜单的“武将”→“武将颜编辑”中可以看到三国时代武将的出生年，角色在15岁成年以后才会在史实剧本中登场，利用这一功能可以便于玩家查缺补漏。不过其中出生最晚的刘谌要到252年才会登场，纵使选择最晚的“汉中王刘备”剧本也要苦等33年，费时费力。笔者还是推荐用假想剧本“战国七雄”，除了中国历史名人只能在此收得外，三国武将也全部会在此登场，更重要的是，所有武将的登场方式都是直接被探索出而非以“成年”的方式出现，这就便于玩家快速地收集名鉴。最后提醒一下，如果某位武将始终不出现，在全势力情报一览中也看不到他的话，其很有可能是设置在敌方势力的都市中才能被找到。除了攻陷敌方都市后再展开搜索外，也可以尝试使用秘策“求贤の策”的献策效果。



将军候补生



取得条件：完成战斗演习

奖杯说明：在游戏中按下Start键选择“战斗演习”→“入门”，攻陷敌方本阵后即可解锁。



武人の誉れ



取得条件：玩家首次通过自己的操作获得单挑胜利

奖杯说明：只需5回合结束时士气高于对方即可，无需彻底击倒，本奖杯可在“战斗演习”中顺便解锁。



将才の片鳞



取得条件：初次获得战斗的胜利

奖杯说明：在“战斗演习”中无法解锁，需要真正打一仗。



常胜将军



取得条件：战斗获胜累积20次

奖杯说明：进攻或防守胜利皆可，无需刻意刷。本作共有40座城池，大多数剧本达成制霸前都会超过20场战斗。



历战の将军



取得条件：击破敌方部队累积50次



万夫不当の豪杰



取得条件：击破敌方部队累积100次



天下无双の大将军



取得条件：击破敌方部队累积200次

奖杯说明：将敌方部队打成“溃走”状态就算1次，同样无需刻意刷。



小霸王



取得条件：初次通过战争消灭敌方势力



王者の风格



取得条件：初次成功劝告他势力降服

奖杯说明：想快速解锁的话推荐“潼关の战い”剧本选择曹操，一开始就把所有兵力都运输到北平，到达20万后就直接通过外交劝降公孙恭。



不世出の论客



取得条件：初次通过外交获得技法

奖杯说明：任意剧本选个有名品的君主开场，第一个月先向附近有技法的势力送礼提升心证到80以上，下个月就可以用物资交换技法了。



託されし英雄



取得条件：我方势力的总兵力达到100万

奖杯说明：在制霸剧本的过程中必定可以达成，想快速解锁的话推荐“汉中王刘备”剧本选择曹操，一开始就大力建设、增筑兵舍，并把环境设定中“募兵量”一项调成“自势力のみ多め”。



王佐の才



取得条件：初次拔擢武将

奖杯说明：在环境设置中把“武将拔擢”系统开启，待架空武将登场后还需经过5~6个月的训练和修行，正式加入时才会解锁。



策士入门



取得条件：初次发动秘策

奖杯说明：初级或中级难度下，以任意君主开局时都会有“求贤の策”和“鼓舞の策”两种秘策，直接发动前者即可快速解除奖杯。



军师入门



取得条件：初次成功献策

奖杯说明：发动秘策后，秘策指令下就会增加“献策”一项，从3个建言中任选其一，成功即可解锁奖杯。由于有失败的可能性，建议事先存档并选择智力较高者的建言。



兵家の才覚



取得条件：发动秘策累积30次

奖杯说明：本奖杯需在同一个剧本（存档）中累积才能解锁。



军略を极めし者



取得条件：发动过全部20种秘策

奖杯说明：同样需在同一个剧本（存档）中达成才能解锁，建议与后面的“兵法自在”一起完成。



兵法自在



取得条件：开发过全部20种秘策

奖杯说明：此奖杯可以在不同的剧本（存档）中累积，但要注意，初级和中级难度下初期默认持有的“鼓舞の策”和“求贤の策”还需要再开发一次。



学者入门



取得条件：初次研究技法成功



工匠の极



取得条件：初次把任意技法研究到Lv5



能臣の素质



取得条件：初次达成百姓的陈情



施政者の素质



取得条件：初次增筑任意设施



本作是一款美少女卡片对战游戏，以众多画师参与绘制大量精美卡片为卖点。游戏融合了集换式卡片游戏的乐趣和战棋要素，玩法简单容易上手同时又不失战略性。此外，能够利用触摸屏功能去触摸“魔物娘”身体各个部位的要素也是本作吸引男性玩家眼球的卖点之一，邪恶同时不失趣味。本攻略除了会为大家带来本作详细系统剖析之外，还有收集指南，强力魔物娘推荐以及组卡心得等，当然更不能少的是详尽的奖杯攻略，希望能让大家满意。

系统详解

文 宇宙人 美编 咕噜

TAB	限界凸骑 怪物卡片对决		必须记忆卡
	限界凸騎モンスターモンピース		1628M
	Compile Heart	2013年1月24日 日版	1~2人
	零售版：7140日元 /下载版：6300日元	无对应周边	对应玩家年龄：17岁以上

怪物娘基本信息

MANA：MANA 值，召唤此魔物娘消耗的资源。

名称：魔物娘的编号和名称，不同状态和附加值的同名魔物娘编号皆不相同。

+n：附加值，区别同名魔物娘的数值，有 -1、+1、+2 三种，考虑到个别状况以及具体战术，附加值并非越高越强。

RARE：卡的稀有度。

タイプ：职业。

攻击范围：魔物娘在战场上能攻击到前方多远的敌人，除了弓兵之外，所有职业攻击范围只有 1。

オ－ラ：AURA，卡片颜色，独立于职业和种族的卡牌分类，有红、黄、蓝、绿四种颜色。

种族：魔物娘的种族，每个职业两个种族，共有 8 种。

状态：魔物娘的强化状态，非 DLC 的卡有厚着、薄着、水着三种状态。

ATK：攻击力。

HP：体力值。

MP：治疗师能够给其他魔物娘回复的 HP 量。

INT：支援者能给其他魔物娘增加的攻击力。

附加值：将同名，但性能略有差异的魔物娘区分出来的数值，最高 +2，根据实际情况并非越高越好。

才能：魔物娘所具备的能力，在战场上能持续发挥的效果。

スキル：技能，满足一定条件之后发动，通常会消耗一定量 MANA。

魔物娘职业 & 种族

职业	对应种族	特性	推荐用量
剑士	龙（DRAGON） 亚人（DEMI-H）	高攻击力高HP，攻城掠阵甚至防守都要用到的主力职业，一场战斗中能够顺利达阵并攻击对方城堡的魔物娘90%都是这个职业。	18~20张
弓兵	兽族（Beast） 鸟族（Bird）	擅长远程支援的职业，射程都在2格以上，而且短射程的弓兵攻击力不下与剑士。但与之相对的是HP普遍较低，难以在敌阵中存活，因此适合配上“不动”的才能进行防守和助攻。	8~12张
治疗师	精灵族（Fairy） 自然族（Nature）	拥有MP这一项特殊参数，攻击力和HP普遍较低。治疗师每个回合会自动给前方1格内我方的魔物娘进行回复，回复会消耗自身等量的MP，MP耗光后将不能回复。而只要MP充足，每次都会将同伴的HP回复到最大值。因此可以为深入敌阵的同伴提高生存率。	8张左右
支援者	不死族（Undead） 混血族（Hybrid）	自身攻击力和HP介乎剑士和治疗师之间，拥有INT这一项特殊参数，能够为前方1格的魔物娘提升INT等量的攻击力，INT并非消耗数值，因此每个回合前方的魔物娘都能获得这个数值的攻击力提升。只不过在后方放置一只弓兵也能达到相同的效果，因此支援者实用价值非常低。个人建议针对他们的技能来选用，或者放到“不动”的弓兵背后提高其控场能力。	0~5张

才能

魔物娘在战场上能发挥出来的技能，是同编号的魔物娘固有能力之一，除了“衰弱”之外基本上都是有利的效果。没有才能的魔物娘通过升级之后有可能学会新的才能，合适的才能往往决定了魔物娘的实用性。战斗时可以通过合体将才能继承给其他魔物娘，但是效果相冲的才能会被互相抵消，比如“衰弱”+“HP回复”和“俊足”+“不动”这两种情况。

迎击：受到攻击之后，如果对方在自己的攻击范围内，魔物娘就会马上进行反击。

俊足：召唤的回合能够马上进行移动。

衰弱：我方每个的回合结束后HP减1。

不动：不会前进，召唤之后就会一直留在原地。

HP回复：我方每个回合结束后HP回复1。

MP回复：我方每个回合结束后MP回复1，治疗师专属才能。

スキル无效：不会受到对方魔物娘的技能影响。

融合

相同种族的两只魔物娘可以进行一次融合。融合的方法是将魔物娘B召唤到场上的魔物娘A的位置，融合之后两只魔物娘的所有能力参数会加起来（因为种族是固定职业的，因此不会出现不同职业魔物娘融合的情况），融合除了用来增强魔物娘的能力，还能起到给深入敌阵的魔物娘回复的效果（因为HP也会叠加进去）。除此之外，魔物娘的才能也会叠加到一起，部分相冲的才能会互相抵消掉。不同颜色的魔物娘可以融合，融合后颜色跟魔物娘A相同，外貌会维持魔物娘A的原样，技能和攻击范围也不会叠加。

此外，如果受到对方“能力参数还原”的效果影响，能力参数也会还原到魔物娘A未融合前的状态。融合一次之后魔物娘左上角的MANA值会变成一颗金色的五角星，并且不能再跟新的魔物娘融合了。

此外还要注意，魔物娘B融合之后，以召唤为条件发动的技能将不会发动，实战中要善用这一点避免空发技能而造成不必要的MANA损耗。

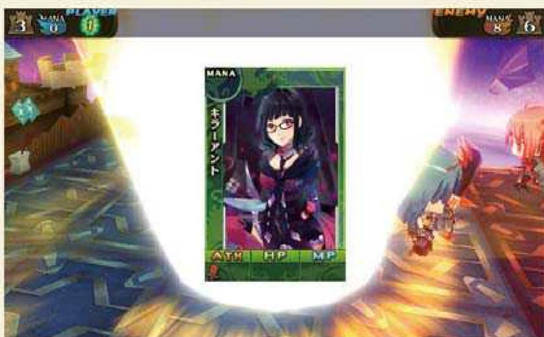
技能（スキル）

魔物娘在特定条件下才会触发的能力，跟才能一样是固有技能。魔物娘升级之后技能有可能发生变化，附加值不同的魔物娘也可能拥有不同的技能。技能的触发条件有“召唤”“被击破时”“攻击敌阵时”三种，其中以“召唤”为条件的技能还会额外消耗一定量的MANA。所有技能只要条件满足了就会强制发动——就算没有对象也会空发，所以MANA充足的时候要特别注意消耗MANA的技能，避免一些不必要的损失。

另外还要注意召唤前可能MANA不足以发动技能，但是召唤后却发生了AURA奖励（下文详述）导致MANA足够了，这时技能也会强制发动。如果想存MANA的话，这种情况也要注意。

AURA奖励

实战中如果连续召唤相同颜色的魔物娘会得到额外的奖励，具体为：第二次召唤的时候MANA+1，第三次召唤的时候MANA+3，同时场上所有我方的魔物娘攻击力和HP+1，召唤次数会记录在战斗画面上方，召唤3次之后计数就会清零。AURA奖励必须连续召唤才能成立，如果期间召唤了不同颜色的魔物娘，或者有一个回合没有召唤（比如MANA不足等原因），AURA奖励的计数也会清零。因此组卡的时候卡片的颜色不能太过杂乱，个人建议是混双色，或者单色加一些其他颜色的可以奖励MANA的卡。



魔物娘调教指南

准备阶段

心跳触摸模式可以说是本作最大的卖点，玩家想要强化卡片，就要通过各种触摸方式来给魔物娘“传输能量”。开始之前玩家先要有足够的摩擦点数（こすりP），这个点数可以通过战斗或者探索地图上心形标记的地点获得，也可以通过网战获得。卡的强度、稀有度不同，消耗的摩擦点数也会不同，但相对于网战能获得的量来说还是非常少的（刷完网战奖杯之后能轻松得到数百万）。另外，部分强力的魔物娘还需要另外用解锁石（シールストーン，钥匙图案的道具）才能强化。解锁石一共有6种颜色，可以直接在商店购买，售价45000，属于消耗品，使用之后无论强化是否成功都会消耗掉。另外，部分魔物娘还要同时用到多种颜色的解锁石才能升级，因此后期升级金钱比擦拭点数重要得多。

调教开始

决定了要强化的魔物娘以及消耗了点数和解锁石之后就会正式进入心跳触摸模式。此时画面会提示玩家将PSV竖直起来，之后魔物娘的立绘会被放大，此时，玩家要用左手控制右摇杆调整镜头位置，右手触摸怪物娘。触摸方式有触碰、戳、揉和擦拭四种，轻轻点一下为触碰，连续触碰就会变成戳，两只手指同时长按中间的位置就会出现揉的效果。利用不同的触摸方式在魔物娘身上找“弱点”，每种魔物娘的弱点在身上特定的多个位置，一般是胸部、臀部等地方。部分弱点会随着情绪槽提升而出现或消失。如果用正确的方式触摸，弱点会出现桃心，否则出现星星。不过无论触摸方式是否正确，画面左边（竖直基准）的情绪槽都会上

升。情绪槽蓄满后调教便成功了。此时魔物娘会脱掉外衣并且能力发生变化。

调教的限时是1分钟，限时过后没法蓄满情绪槽就会失败。消费了的摩擦点数和解锁石也不能拿回来。另外，使用觉醒の宝玉能跳过调教阶段直接强化。

EX Love

前面提到过触摸方式有正确和不正确的情况，这个会影响到魔物娘的兴奋度。兴奋度会由情绪槽上方的奇怪生物表现出来。玩家只要一定时间内连续用正确的方式触摸魔物娘的弱点，兴奋度就会提升。兴奋值到达最大值之后就会进入EX Love模式，此时背景音乐会发生改变，玩家有大约5秒钟的时间内同时捏着触摸屏和背触板快速擦拭魔物娘，这样就能令情绪槽一次性大幅提升。EX Love的时间不会计算到总时间中的，并且一次调教过程中可以多次发动，因此善加利用的话能节省不少时间，提高成功率。另外，游戏还有EX Love次数相关的奖杯。

状态变化

魔物娘三种状态的强化顺序是“厚着→薄着→水着”，最初获得的魔物娘是厚着状态，调教一次之后就会强化一个阶段。水着状态的魔物娘无法再进行调教，但是附加值为“-1”的魔物娘比较特殊，她们在水着状态下还可以进行调教，调教成功后会进化成附加值“+2”的高级魔物娘（厚着状态）。

魔物娘的状态变化是不可逆的，脱了衣服之后就不能再穿上。游戏中有相当一部分的魔物娘“水着”状态实用性不如“薄着”，所以调教之前要慎重考虑（如果只为了奖杯可以忽略这个问题）。

流程推进 & 地图探索

本作的故事模式推进方式非常简单，在一张大地图上面出现多个地点，每个地点有连线连接起来。玩家只要沿着这些店走到指定位置就能触发剧情和战斗，当走到指定的终点就能完成这幅地图。大部分章节只有一张地图。完成一张地图并触发剧情后就会进入下一张。地图上蓝色的点是没走过的，这些地点上还有各种提示，比如敌人、宝箱等。没有提示符号的蓝色点也有可能会触发战斗。显示有一扇闸门的地方是中继点，走过去通常会触发战斗，战斗胜利后就会开启新的地点和路线。地图上的路线有一些分支，虽然不会通往终点，但尽头能拿到一些奖励。本作没有要求全地点踏破的奖杯，所以直接朝着终点走也不会有任何影响。



战斗系统详解

战斗画面

1. 据点耐久度；
2. 现有mana值；
3.PASS按钮，结束自己回合；
4. 卡组剩余卡数；
5. 墓地的卡牌数；
6. 使用道具，战斗前能预设3种；
7. 手牌，数量不受限制；
8. 查看卡牌技能；
9. 排列手牌；
10. 我方阵地；
11. 中立地带；
12. 敌方阵地。



基本战斗流程

1. 战斗开始

↓

2. 确认规则，这时画面会显示双方的状态，具体有每回合限时、初始mana值、每回合mana回复量、最大mana值、据点耐久度以及附加条件。网战的时候条件通常是对等的，而且可以随意设定。而流程中的战斗大多都是不对等条件，前期敌人的据点耐久度会比我们低，后期也会出现一些开始就有几十点mana的情况。如果发生了EX奖励还可以选择追加不利条件。

↓

3. 决定先后顺序，通过掷硬币的方式决定，掷到蓝色先攻，红色后攻。之后双方各抽5张卡开始战斗。

↓

4.A玩家回合开始，先抽卡并回复mana，选择要召唤的魔物娘，也可以不召唤选“PASS”结束操作，剩余MANA会继承到下一回合。

↓

5.A玩家魔物娘全部前进一格（才能为“不动”的例外），并且对攻击范围内的敌人发动攻击。

↓

6.A回合结束，B玩家从步骤4开始行动。

↓

7. 任意一方玩家据点耐久度为0，自动投降或卡组无牌可抽便会被判败北，战斗结束。

↓

8. 清算奖励，评价。



EX奖励

故事模式中，战斗开始前会有一定几率触发EX奖励。这个奖励会有数个选项让玩家选择，内容都是一些负面条件，比如限制时间，据点耐久值更低，对方回复mana值更高等，越苛刻的条件奖励倍率越高，但如果觉得困难也可以选不要奖励。

大师戒指

网战中最主要的争夺对象，戒指一共有6种类。网战中不论胜败都能随机获得一个，如果拿到了已经拥有的戒指会自动丢弃，无法积累。战斗开始之前可以互相从对方拥有的戒指中选择一个，胜利的一方能够将对方这枚戒指抢过来。成功集齐6种戒指之后就能获得特殊奖励，奖励有三种，分别是网战卡包一包（内含3张）、解锁石（六选一）和摩擦点，三者之间任选一样。因为网战卡包是无法通过其他手段获得的，所以建议大家只选卡包。获取了奖励之后戒指会被全部清空，玩家必须重新拿取。

如果对方没有自己想要的戒指，可以选择不拿，这样胜利后获得的摩擦点数就会翻倍。因为戒指不能积蓄，所以抢那些自己已经拥有的戒指是非常缺德的事，对战的时候要注意。

卡组构建

在据点菜单的“カードジム”选择“デッキ设定”就能编辑自己的卡组。选择“デッキ作成”可以新增卡组，“デッキ编集”点进去之后就能看到现有的卡组，其中前面带“★”号的是参战使用的卡组。这里有个不太人性化的设定，已经放进了A卡组的卡不能同时放进B卡组，这意味着编辑的时候可能要拆散原有卡组。

卡组的构建类似于集换式卡牌游戏，玩家通过开卡包、地图奖励或者强化等方式得到了新的魔物娘之后能自由地强化自己的队伍。卡片全都由魔物娘构成，没有魔法或陷阱之类的东西，一个卡组最少30张，最多40张，同序号的卡只能使用3张。同名的卡如果状态、附加值不同，序号也会发生变化，所以这些卡也是分开算的。因为设定上的原因，实力相当的玩家对战时很容易陷入胶着状态，而无卡可抽是会被判定为输的，所以卡组建议放满40张。

组卡心得

构建卡组的时候首先要考虑的是mana的分配以及卡牌颜色，然后再到职业和种族分配。AURA奖励上文已经向大家介绍过了，因此卡牌的颜色不宜太杂。比较理想的是双色组合，三色以上要保证每个回合获得mana奖励就不容易了，单色则会严重限制了选卡范围，使得多样性无法发挥出来。mana分配方面，默认规则下每个回合能回复3mana，为了保证每个回合都能进行召唤，3mana或以下的魔物娘要尽量多配置，得益于合体系统，两张3mana的卡融合后性能其实不比6mana的差。推荐20张左右，大于3小于6的推荐10~15张左右，7nama以上的不宜超过6张。

接着是职业分配，游戏中最重要的职业是剑士，因为能力高，进攻时达阵率最高，大军压境时也是最可靠的盾牌，笔者推荐配置20张左右，有“迎击”才能的优先。弓兵和治疗者都是出色的助攻职业，虽然本身让它们达阵很难，但是支援效果对剑士来说不可或缺。



实用魔物娘推荐

No.314 フィア（水着）

MANA：6	ATK：3	HP：6	射程：4
颜色：黄	职业：弓兵	才能：不动、HP回复	

每个玩家都必定且只能获得一张的魔物娘，召唤花费的MANA虽然比较高，但是本身攻击力和HP在弓兵中算比较出色的，召唤到中列之后跟其他高HP的魔物娘融合，然后再在其后面召唤高INT的支援者，这样就能建成一个坚实可靠的固定炮台了。如果大家买了限定版解锁了第四阶段脱衣的话，实用性会更高……

No.492 八咫鸟+1（水着）

MANA：4	ATK：2	HP：1	射程：5
颜色：绿	职业：弓兵	才能：不动、HP回复	

后期最容易入手的5射程神卡，设置在底线之后再跟“朱雀+2”之类的高攻击力卡融合，对方就别指望能从这一行攻过来了。要是放到中间的一列，对方干脆不用在这一行上面放魔物了，只不过有被带俊足才能的弓兵击破的危险。因此构建卡组的时候就即使不用她，也不能没有应对手段。八咫鸟的弱点是本身能力参数太低，要通过融合以及不断发动AURA奖励来强化。强化上去之前（特别是HP）有可能被对方直接用扣血技能处决掉，也有可能被对方的长射程弓兵解决。

No.549 フェアリ－+2（水着）

MANA：1	ATK：1	HP：3	射程：5
颜色：红	职业：治疗师	才能：-	

拥有回复MANA技能的重要卡，必备卡之一，就算是非红色的纯色卡组也推荐放满3张。召唤本身只消耗1MANA，召唤之后发动技能能倒赚1MANA，被击破之后还能再得到5MANA，有了她的帮助卡组就能多配置一些高MANA的魔物娘了。

No.770 ポイズント －ド +2（薄着）

MANA：1	ATK：1	HP：2	射程：2
颜色：红	职业：治疗师	才能：MP回复	

同样是调整MANA的重要卡，跟“フェアリ－+2”效果相同，虽然被击破后只会奖励3MANA，但是同样能发挥到很重要的作用，因此也推荐配置3张，而且跟“フェアリ－+2”配合还能发动AURA奖励。玩家也可以根据需要强化到水着状态，这样召唤后发动的效果就会变成扣减对方的MANA，被击破奖励的MANA也有5点，也有非常出色的效果。

No.770 猫又 +1（水着）

MANA：3	ATK：2	HP：3	射程：3
颜色：蓝	职业：弓兵	才能：俊足	

还是回复MANA的魔物娘，因为召唤消耗3MANA，而且发动奖励还得额外消耗1MANA，所以实用性比不过上述两张同效果的。只不过有一定程度的助攻能力，而且入手难度也相对简单得多。之所以不用猫又+2是因为召唤要用4MANA，作为回复MANA用的卡来说实用性更低。

No.194 サイクロプス +1（薄着）

MANA：8	ATK：8	HP：15	射程：－
颜色：红	职业：剑士	才能：－	

亚人族的高端强力魔物娘，效果是2回合内让对方看不到我方的魔物配置。CPU战没什么用，但是网战会显得比较无耻。虽然召唤条件是8MANA而且发动效果还要额外3MANA，但是配合同是红色的No.549和No.770就能实现视觉封锁。之所以用薄着是因为比水着低1MANA，但是HP只低1点，HP15本身已经很抗打了，性价比明显更高。至于+2的能力反而更弱了，所以选择这一张。

值得一提的是，这只魔物娘厚着状态有舍弃2张手牌回复6MANA的效果，清理一些囤积的手牌换取大量MANA是很有益的。

资料部分

全技能＆效果一览

注：文中关于技能范围的描述以下图为基准。其中竖行为列，横行为行。

行	列		
		左	
	后	魔物娘	前
		右	

MANA调整类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
MANAアップLv1	1	召唤	回复玩家3点MANA	－
MANAアップLv1	0	攻击据点	回复自己3点MANA	－
MANAアップLv1	0	被击破时	回复自己3点MANA	－
MANAアップLv2	0	被击破时	回复自己5点MANA	－
サクリファイス・MANALv1	1	召唤	舍弃两张手牌，回复自己6点MANA	－
MANAダウンLv1	1	召唤	扣对方3点MANA	－
MANAダウンLv2	3	召唤	扣对方4点MANA	－

直接伤害类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
HPトラップ・シュ－タ－Lv1	2	召唤	范围内敌人的弓兵受到2点伤害	召唤位置的一整行
HPトラップ・シュ－タ－Lv2	3	召唤	范围内敌人的弓兵受到4点伤害	召唤位置的一整行
HPトラップ・赤オ－ラLv1	2	召唤	范围内红色敌人受到3点伤害	召唤位置的一整行
HPトラップ・赤オ－ラLv2	4	召唤	范围内红色敌人受到4点伤害	召唤位置的左右行
HPトラップ・黄オ－ラLv1	2	召唤	范围内黄色敌人受到3点伤害	召唤位置在的一整行
HPトラップ・黄オ－ラLv2	4	召唤	范围内黄色敌人受到4点伤害	召唤位置的左右行
HPトラップ・绿オ－ラLv1	2	召唤	范围内绿色敌人受到3点伤害	召唤位置的一整行
HPトラップ・绿オ－ラLv2	4	召唤	范围内绿色敌人受到4点伤害	召唤位置的左右行
HPトラップ・青オ－ラLv1	2	召唤	范围内蓝色敌人受到3点伤害	召唤位置的一整行
HPトラップ・青オ－ラLv2	4	召唤	范围内蓝色敌人受到4点伤害	召唤位置的左右行
HPトラップ・俊足Lv1	1	召唤	范围内拥有“俊足”才能的敌人受到4点伤害	召唤位置前方3格
HPトラップLv1	2	召唤	范围内所有敌人受到1点伤害	召唤位置的左右行

强化类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
オ－ルアップ・赤オ－ラLv1	4	召唤	我方红色魔物娘全能力参数提升3点	前方1格
オ－ルアップ・赤オ－ラLv2	3	召唤	我方红色魔物娘全能力参数提升3点	前方1格
オ－ルジャック	7	召唤	我方魔物娘全部参数按照敌阵上的魔物娘数量提升	召唤位置的一整列
ATKアップ・赤オ－ラLv1	1	召唤	范围内我方红色魔物娘ATK提升2点	召唤位置前方3格
ATKアップ・黄オ－ラLv1	1	召唤	范围内我方黄色魔物娘ATK提升2点	召唤位置所在列
ATKアップ・青オ－ラLv1	1	召唤	范围内我方蓝色魔物娘ATK提升2点	召唤位置前方3格
ATKアップ・ブ－スタ－Lv1	1	召唤	范围内我方的支援者ATK提升2点	围绕召唤位置的8格
ATKアップ・DRAGON・Lv1	2	召唤	范围内我方龙族魔物娘ATK提升2点	前方1格
ATKアップ・DRAGON・Lv2	2	召唤	范围内我方龙族魔物娘ATK提升2点	召唤位置所在行
ATKアップ・BEAST・Lv1	2	召唤	范围内我方兽族魔物娘ATK提升2点	前方1格
ATKアップ・不动Lv1	1	召唤	范围内我方才能为“不动”的魔物娘ATK提升3点	我方全阵地
ATKアップ・スキルレスLv1	1	召唤	范围内我方没有技能的魔物娘ATK提升2点	召唤位置所在列
M・MPアップ・FAIRY・Lv1	1	召唤	我方精灵族魔物娘最大MP提升6点	敌方全阵地
M・MPアップ・ギフトレスLv1	1	召唤	范围内我方没有才能的魔物娘最大MP提升5点	敌方全阵地
M・MPアップ・ギフトレスLv2	2	召唤	范围内我方没有才能魔物娘最大MP提升6点	召唤位置的左右行
M・MPアップ・スキルレスLv1	1	召唤	范围内没有技能的我方魔物娘最大MP提升5点	敌方全阵地
M・MPアワ－ド	3	召唤	范围内我方魔物娘MP按照我方阵地内魔物娘数量提升	敌方全阵地
MPサ－ビス	3	召唤	范围内我方魔物娘MP按自阵魔物娘数量提升	召唤位置所在行
MPリカバリ－・赤オ－ラLv1	2	召唤	我方红色魔物娘MP回复9点	召唤位置后方1格
INTアップ・スキルレスLv1	1	召唤	没有技能的我方魔物娘INT提升1点	敌方全阵地
INTジャック	6	召唤	范围内我方魔物娘INT按照敌阵魔物娘数量提升	召唤位置的一整行
レンジアップ・アタッカ－	3	召唤	我方剑士攻击范围提升2格	前方1格
レンジアップ・シュ－タ－	4	召唤	我方弓兵攻击范围提升2格	左边3
レンジアップ・衰弱	2	召唤	才能为“衰弱”的我方魔物娘攻击范围提升2格	召唤位置所在行兼左右行
ム－ブアップ	0	攻击据点	我方魔物娘移动力提升1	我方全阵地

ムーブアップ・赤オーラ	0	被击破时	我方红色魔物娘移动力提升2	后方1格
ムーブアップ・DEMI-H	0	被击破时	我方亚人族魔物娘移动力提升2	后方1格

弱化类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
フォーマット	4	召唤	范围内敌魔物娘全参数还原	召唤位置所在行
フォーマット・赤オーラ	4	召唤	范围内敌红色魔物娘全参数还原	召唤位置左右行
フォーマット・黄オーラ	4	召唤	范围内敌黄色魔物娘全参数还原	召唤位置左右行
フォーマット・绿オーラ	4	召唤	范围内敌绿色魔物娘全参数还原	召唤位置左右行
フォーマット・青オーラ	4	召唤	范围内敌蓝色魔物娘全参数还原	召唤位置左右行
フォーマット・アタッカー	3	召唤	范围内敌攻击者全参数还原	召唤位置所在列以及前方1列
フォーマット・DRAGON	2	召唤	范围内敌龙族魔物娘全参数还原	召唤位置所在行
フォーマット・DEMI-H	2	召唤	范围内敌亚人族魔物娘全参数还原	召唤位置所在行
フォーマット・俊足	2	召唤	范围内拥有才能“俊足”的魔物娘全参数还原	召唤位置前后列
フォーマット・スキルレス	2	召唤	范围内没有技能的敌魔物娘全参数还原	召唤位置前列
オールダウン・赤オーラLv1	3	召唤	敌红色魔物娘全参数下降3点	前方1格
オールダウン・DEMI-H・Lv1	2	召唤	敌亚人族魔物娘全参数下降3	前方1格
オールダウン・迎击Lv1	3	召唤	拥有才能“迎击”的敌魔物娘全参数下降3点	前方1格
オールプランダー	7	召唤	范围内敌全参数按照自阵魔物娘数量下降	后方1列
ATKダウン・赤オーラLv1	1	召唤	范围内敌红色魔物娘ATK下降2点	前方1列
ATKダウン・シューターLv1	2	召唤	敌弓兵ATK下降2点	前方1格
ATKダウン・DRAGON・Lv1	2	召唤	敌龙族ATK下降2点	前方1格
ATKダウン・DEMI-H・Lv1	2	召唤	敌亚人族ATK下降2点	前方1格
ATKダウン・俊足Lv1	2	召唤	范围内敌拥有才能“俊足”的魔物娘ATK下降2点	前方1列
ATKダウン・HP自动回复Lv1	2	召唤	范围内拥有才能“HP自动回复”的敌魔物娘ATK下降2点	前方1列
ATKダウン・MP自动回复Lv1	2	召唤	范围内拥有才能“MP自动回复”的敌魔物娘ATK下降2点	前方1列
ATKダウン・フュージョンLv1	2	召唤	范围内敌融合了的魔物娘ATK下降4点	召唤位置所在行
ATKダウン・フュージョンLv2	4	召唤	范围内敌融合了的魔物娘ATK下降8点	召唤位置所在行
M・HPダウンLv1	2	召唤	敌最大HP下降4点	前方1格
M・HPダウン・DRAGON・Lv2	3	召唤	敌龙族最大HP下降5点	召唤位置所在行
M・HPダウン・DEMI-H・Lv1	1	召唤	范围内敌亚人族最大HP下降4点	前方1列
M・HPダウン・DEMI-H・Lv2	3	召唤	范围内敌亚人族最大HP下降5点	召唤位置所在行
M・HPダウン・フュージョンLv1	2	召唤	范围内敌融合了的魔物娘最大HP下降7点	召唤位置所在行
M・MPダウン・ヒーラーLv1	1	召唤	范围内敌治疗师最大MP下降6点	我方全阵地
M・MPダウン・NATURE・Lv1	1	召唤	范围内敌自然族最大MP下降5点	敌方全阵地
M・MPダウン・迎击Lv1	1	召唤	范围内拥有才能“迎击”的敌魔物娘最大MP下降5点	召唤位置周围8格
M・MPダウン・フュージョンLv1	2	召唤	范围内融合了的敌魔物娘最大MP下降8点	召唤位置所在行
INTダウン・HYBRID・Lv1	1	召唤	范围内敌混血族INT下降3点	敌阵全范围
INTダウン・迎击Lv1	1	召唤	范围内才能为“迎击”的魔物娘INT下降4点	召唤位置所在行
INTダウン・スキルレスLv1	2	召唤	范围内没有技能的魔物娘INT下降1点	召唤位置所在行
INTダウン・フュージョンLv1	2	召唤	范围内融合了的魔物娘INT下降4点	召唤位置所在行
レンジダウン・赤オーラ	0	被击破时	范围内敌红色魔物娘攻击范围缩短2格	被击破位置所在行
レンジダウン・绿オーラ	0	被击破时	范围内敌绿色魔物娘攻击范围缩短2格	被击破位置所在行
レンジダウン・青オーラ	0	被击破时	范围内敌蓝色魔物娘攻击范围缩短2格	被击破位置所在行
レンジダウン・BEAST・Lv1	1	召唤	范围内敌兽族攻击范围缩短2格	召唤位置所在行
レンジダウン・BEAST・Lv2	0	被击破时	范围内敌兽族攻击范围缩短1格	被击破位置所在行
レンジダウン・BIRD・Lv1	1	召唤	范围内敌鸟族攻击范围缩短2格	召唤位置所在行
レンジダウン・BIRD・Lv2	0	被击破时	范围内敌鸟族攻击范围缩短1格	被击破位置所在行
レンジダウン・迎击・Lv1	0	被击破时	范围内拥有才能“迎击”的魔物娘攻击范围缩短1格	被击破位置左右行
レンジダウン・スキルレス	2	召唤	范围内没有技能的魔物娘攻击范围缩短1格	召唤位置周围8格

移动类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
シフトフロント・DEMI-H	0	被击破时	范围内我方亚人族前进1格	被击破位置所在行
シフトフロント・FAIRY	7	召唤	范围内我方精灵族前进1格	召唤位置所在行
シフトフロント・ヒーラー	8	召唤	范围内我方回复者前进1格	召唤位置所在行
シフトフロント・ギフトレス	8	召唤	范围内没有才能的魔物娘前进1格	召唤位置所在行
シフトバック・NATURE	3	召唤	范围内敌自然族后退1格	召唤位置所在行
シフトバック・シューター	0	被击破时	范围内敌弓兵后退1格	被击破位置周围8格
シフトバック・フュージョン	2	召唤	融合している敌ユニットを1マス后ろに戻す融合了的敌魔物娘后退1格	召唤位置所在行
シフトボトム・迎击	3	召唤	范围内拥有才能“迎击”的我方我方魔物娘往→移动1格	敌方全阵地
ブラッディ・ロードLv1	5	召唤	我方全体魔物娘受到9点伤害，取而代之的是范围内的魔物娘前进1格	召唤位置所在行

才能追加类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
HP自动回复グラントリミテッドLv1	4	召唤	范围内我方魔物娘在2回合间获得“HP自动回复”的才能	召唤所在列以及前方1列
无效グラント	6	召唤	我方魔物娘追加“无效”才能	后方1格
无效グラントリミテッドLv1	4	召唤	2回合内我方魔物娘获得“无效”的才能	后方1格

其他类

技能名称	消费MANA	发动条件	效果	范围
インビジブルLv1	3	召唤	2回合内对方无法看到我方的魔物娘配置	-



道具一览

名字	效果	价格
赤のシールストーン	解锁石，用于调教特定魔物娘	45000
青のシールストーン		45000
黄のシールストーン		45000
绿のシールストーン		45000
紫のシールストーン		45000
出戻の玉	让场上自己的魔物娘返回手牌	1500
归还の玉	让场上敌人的魔物娘返回手牌	25000
迎击付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"迎击"	2500
俊足付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"俊足"	1500
不动付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"不动"	4500
衰弱付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"衰弱"	3500
无效付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"无效"	4500
HP自动回复付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"HP自动回复"	2000
MP自动回复付与の玉	战场上1只魔物娘追加才能"MP自动回复"	1500
攻势の玉	给自己回复3MANA	300
劣势の玉	扣减对方3MANA	300
ひとくちパフェ	回复我方魔物娘1点HP	300
フルーツパフェ	回复我方魔物娘3点HP	1200
スペシャルパフェ	回复我方魔物娘5点HP	2500
打击の札	给1只敌方魔物娘造成2点伤害	300
上级打击の札	给1只敌方魔物娘造成4点伤害	700
特级打击の札	给1只敌方魔物娘造成6点伤害	1100
冲击の札	给全部敌方魔物娘造成1点伤害	2000
上级冲击の札	给全部敌方魔物娘造成2点伤害	4500
特级冲击の札	给全部敌方魔物娘造成3点伤害	7500
斗志クリーム	给我方1只魔物娘提升2ATK	300
特效斗志クリーム	给我方1只魔物娘提升4ATK	700
神效斗志クリーム	给我方1只魔物娘提升6ATK	1100
鼓舞ATKミスト	给我方全体魔物娘提升2ATK	2000
特效鼓舞ATKミスト	给我方全体魔物娘提升4ATK	4500
神效鼓舞ATKミスト	给我方全体魔物娘提升6ATK	7500
破魔カプセル	敌1只魔物娘全部参数下降2点	1500
特效破魔カプセル	敌1只魔物娘全部参数下降3点	3300
神效破魔カプセル	敌1只魔物娘全部参数下降4点	7000
暗暗の玉	4回合内对方无法看到我方所有的魔物娘配置	15000
再建の玉	我方城堡耐久值加1	25000
破算の玉	战场上所有魔物娘返回各自的手牌	3000
再起の玉	舍弃的一张卡能返回手牌	1000
友情の玉	战斗后获得的擦拭点数补正+2.0	300
开运の玉	战斗后获得的金钱奖励补正+2.0	300
觉醒の宝玉	跳过触摸直接对魔物娘进行强化	无价

非DLC卡包内容全收录

邀请了大量画师参与的本作最大的卖点是丰富多样的卡片，对于收集控来说最重要的自然是这些卡该怎么获得，所以这里特意附上本作所有正常卡包能够获得的魔物娘（其实就算是DLC卡片也有很多能够直接开出来的，只不过几率会很低而已），收集想要的卡的时候记得查清楚她们在哪个位置——笔者一开始就是为了一张"黄龙"而被"电脑のならず者"的封面所误导，S/L了大半天都不出，最后一查就囧了。卡包所能开出的都是厚着的卡，所以算上另外两种状态之后，基本上已经囊括了游戏中95%以上的卡了。刷相关奖杯的时候也能参照这个表格寻找自己还没收集过的卡。

丰穰の大地

编号	名称
106	ファフニール
253	リザードマン
373	猫又
460	コカトリス
523	ドードー
541	フェアリー
607	ピクシー
781	キラーアント
865	ジャックランタン
1039	河童

幽玄なる秘境

编号	名称
97	ヒドラ
253	リザードマン
391	フンババ
505	ペリュトン
643	ブラウニー
616	コロポックル
763	ポイズントード
808	ゴースト
937	スライム
1027	インプ

镇魂の顶き

编号	名称
76	バジリスク
145	ゴブリン
226	コボルト
373	猫又
460	コカトリス
487	八咫乌
541	フェアリー
763	ポイズントード
745	デススコーピオン
847	スケルトン
1039	河童

试される冻土

编号	名称
115	ラードーン
226	コボルト
334	かまいたち
505	ペリュトン
514	スノーアウル
643	ブラウニー
745	デススコーピオン
865	ジャックランタン
892	バックベアード
964	クラーケン

久远の古都

编号	名称
76	バジリスク
97	ヒドラ
148	ゴブリン+1
334	かまいたち
352	雷兽
526	ドードー+1
616	コロポックル
745	デススコーピオン
784	キラーアント+1
847	スケルトン
940	スライム+1
1000	ミミック

不动の城砦

编号	名称
37	ワイバーン
109	ファフニール+1
172	オーガ
256	リザードマン+1
325	スフィンクス
394	フンババ+1
487	八咫乌
517	スノーアウル+1
610	ピクシー+1
766	ポイズントード+1
811	ゴースト+1
895	バックベアード+1
964	クラーケン
1042	河童+1

闭ざされし炎狱

编号	名称
55	ティアマット
118	ラードーン+1
199	ケンタウロス
352	雷兽
508	ペリュトン+1
625	ジャックフロスト
679	マタンゴ
700	マンイーター
868	ジャックランタン+1
973	サキュバス
1030	インプ+1

晓の王土

编号	名称
100	ヒドラ+1
109	ファフニール+1
184	ミノタウロス+1
229	コボルト+1
376	猫又+1
463	コカトリス+1
478	サンダーバード
580	シルフ
679	マタンゴ
883	ホムンクルス
1003	ミミック+1

圆环の胎动

编号	名称
79	バジリスク+1
202	ケンタウロス+1
208	サテュロス
285	ケルベロス
439	グリフォン
451	ガルーダ+1
619	コロボックル+1
628	ジャックフロスト+1
712	アルラウネ+1
748	デススコーピオン+1
826	デュラハン
850	スケルトン+1
973	サキュバス

圆环の进击

编号	名称
10	ヤマタノオロチ
37	ワイバーン
325	スフィンクス
355	雷兽+1
361	九尾狐
490	八咫乌+1
553	エルフ
628	ジャックフロスト+1
712	アルラウネ+1
826	デュラハン
835	ヴァンパイア
967	クラーケン+1

圆环の流转

编号	名称
10	ヤマタノオロチ
49	ラミア+1
58	ティアマット+1
163	トロール
319	キマイラ+1
328	スフィンクス+1
412	ハーピー
481	サンダーバード+1
583	シルフ+1
598	ダークエルフ
682	マタンゴ+1
703	マンイーター+1
901	ファントム
967	クラーケン+1
976	サキュバス+1



圆环の覚醒

编号	名称
49	ラミア+1
172	オーガ
211	サテュロス+1
288	ケルベロス+1
415	ハーピー+1
430	朱雀
583	シルフ+1
736	ラフレシア
829	デュラハン+1
904	ファントム+1
955	玄武
1003	ミミック+1

封じられし死都

编号	名称
1	レッドドラゴン
10	ヤマタノオロチ+1
19	青龙
154	オーク
190	サイクロプス+1
364	九尾狐+1
442	グリフォン+1
556	エルフ+1
688	サンドウオーム
817	死神
838	ヴァンパイア+1
955	玄武

クリア记念

编号	名称
223	イエティ+2
361	九尾狐
364	九尾狐+1
370	猫又-1
373	猫又
376	猫又+1
382	グリズリー
385	グリズリー+1
391	フンババ
394	フンババ+1
400	ペガサス
409	ハーピー-1
412	ハーピー
415	ハーピー+1
421	フェニックス
430	朱雀
433	朱雀+1
448	ガルーダ
451	ガルーダ+1
460	コカトリス
469	ロック鸟
481	サンダーバード+1
487	八咫乌
490	八咫乌+1
496	モーショボー
505	ペリュトン
508	ペリュトン+1
514	スノーアウル
517	スノーアウル+1
523	ドードー
526	ドードー+1
532	凤凰
541	フェアリー
544	フェアリー+1
550	エルフ-1
553	エルフ
556	エルフ+1
580	シルフ
583	シルフ+1
589	ノーム
592	ノーム+1
598	ダークエルフ
616	コロボックル
619	コロボックル+1
634	ケット・シー
646	ブラウニー+1
652	グレムリン
661	ティターニア
670	ドリアード
679	マタンゴ
682	マタンゴ+1
691	サンドウオーム+1
697	マンイーター-1
700	マンイーター
703	マンイーター+1
709	アルラウネ
718	ホーネット
727	タランチュラ
736	ラフレシア
739	ラフレシア+1
745	デススコーピオン
754	デスマンティス
757	デスマンティス+1
766	ポイズントード+1
772	マンドラゴラ
784	キラーアント+1
799	ゾンビ
808	ゴースト
820	死神+1
826	デュラハン
829	デュラハン+1
835	ヴァンパイア
838	ヴァンパイア+1
850	スケルトン+1
856	ウィルオウィスプ
865	ジャックランタン
874	ミイラ
883	ホムンクルス
895	バックベアード+1
910	キョンシー
928	ワイト
946	ゴーレム
955	玄武
958	玄武+1
967	クラーケン+1
973	サキュバス
1009	エンジェル
1021	セイレーン+1
1030	インプ+1
1048	マリオネット
1057	リヴァイアサン

打倒记念A

编号	名称
4	レッドドラゴン+1
46	ラミア
58	ティアマット+1
79	バジリスク+1
88	シーサーペント
115	ラードーン
145	ゴブリン
166	トロール+1
181	ミノタウロス
193	サイクロプス+1
199	ケンタウロス
208	サテュロス
220	イエティ+1
268	ティターン+2
285	ケルベロス
288	ケルベロス+1
297	白虎+1
303	フェンリル
334	かまいたち
337	かまいたち+1
346	マンティコア+1
355	雷兽+1
688	サンドウオーム
562	サラマンダー
817	死神

打倒记念B

编号	名称
37	ワイバーン
49	ラミア+1
73	バジリスク-1
85	シーサーペント-1
91	シーサーペント+1
97	ヒドラ
100	ヒドラ+1
106	ファフニール
118	ラードーン+1
124	バハムート
133	黄龙
142	ゴブリン-1
148	ゴブリン+1
154	オーク
163	トロール
175	オーガ+1
202	ケンタウロス+1
226	コボルト
229	コボルト+1
235	赤鬼
244	天狗
253	リザードマン
262	ティターン
294	白虎
325	スフィンクス
571	ウンディーネ
772	ジャイアントモス
919	ドッペルゲンガー

打倒记念C

编号	名称
1	レッドドラゴン
10	ヤマタノオロチ
13	ヤマタノオロチ+1
19	青龙
22	青龙+1
28	ウロボロス
40	ワイバーン+1
55	ティアマット
64	ナーガ
76	バジリスク
109	ファフニール+1
157	オーク+1
172	オーガ
184	ミノタウロス+1
190	サイクロプス
211	サテュロス+1
217	イエティ
256	リザードマン+1
276	ユニコーン
316	キマイラ
319	キマイラ+1
328	スフィンクス+1
343	マンティコア
352	雷兽
982	メデューサ
991	ガーゴイル

电脑の刺客

编号	名称
100	ヒドラ+1
103	ヒドラ+2
112	ファフニール+2
157	オーク+1
160	オーク+2
379	猫又+2
382	グリズリー
508	ペリュトン+1
511	ペリュトン+2
544	フェアリー+1
547	フェアリー+2
610	ピクシー+1
613	ピクシー+2
766	ポイズントード+1
769	ポイズントード+2
904	ファントム+1
907	ファントム+2
940	スライム+1
943	スライム+2
1018	セイレーン
1042	河童+1
1045	河童+2

注：卡包名为“电脑”开头的均为网战卡包，玩家每凑齐一套大师戒指之后就会获得其中一包，所有卡包按照特定顺序循环获得。

电脑のならず者

编号	名称
79	バジリスク+1
82	バジリスク+2
256	リザードマン+1
259	リザードマン+2
394	フンババ+1
397	フンババ+2
517	スノーアウル+1
520	スノーアウル+2
592	ノーム+1
595	ノーム+2
601	ダークエルフ+1
604	ダークエルフ+2
619	コロボックル+1
622	コロボックル+2
784	キラーアント+1
787	キラーアント+2
811	ゴースト+1
814	ゴースト+2
1030	インプ+1
1033	インプ+2
1036	河童-1

电脑の佣兵

编号	名称
88	シーサーペント
91	シーサーペント+1
94	シーサーペント+2
229	コボルト+1
232	コボルト+2
376	猫又+1
379	猫又+2
415	ハーピー+1
418	ハーピー+2
463	コカトリス+1
466	コカトリス+2
490	八咫乌+1
493	八咫乌+2
544	フェアリー+1
547	フェアリー+2
754	デスマンティス
757	デスマンティス+1
844	スケルトン-1
1042	河童+1
1045	河童+2

电脑の护り手

编号	名称
118	ラードーン+1
121	ラードーン+2
181	ミノタウロス
184	ミノタウロス+1
187	ミノタウロス+2
364	九尾狐+1
367	九尾狐+2
448	ガルーダ
454	ガルーダ+2
508	ペリュトン+1
511	ペリュトン+2
646	ブラウニー+1
649	ブラウニー+2
697	マンイーター-1
739	ラフレシア+1
742	ラフレシア+2
895	バックベアード+1
898	バックベアード+2
970	クラーケン+2

电脑の斗士

编号	名称
79	バジリスク+1
82	バジリスク+2
100	ヒドラ+1
103	ヒドラ+2
175	オーガ+1
178	オーガ+2
337	かまいたち+1
340	かまいたち+2
343	マンティコア
346	マンティコア+1

编号	名称
355	雷兽+1
358	雷兽+2
454	ガルーダ+2
550	エルフ-1
748	デススコーピオン+1
751	デススコーピオン+2
850	スケルトン+1
853	スケルトン+2
1003	ミミック+1
1006	ミミック+2

电脑の袭击者

编号	名称
25	青龙+2
40	ワイバーン+1
43	ワイバーン+2
91	シーサーペント+1
94	シーサーペント+2
217	イエティ
220	イエティ+1
328	スフィンクス+1
331	スフィンクス+2
457	コカトリス-1
490	八咫乌+1
493	八咫乌+2
619	コロポックル+1
622	コロポックル+2
691	サンドウォーム+1
694	サンドウォーム+2
709	アルラウネ
712	アルラウネ+1
715	アルラウネ+2
868	ジャックランタン+1
871	ジャックランタン+2
967	クラーケン+1
970	クラーケン+2
1021	セイレーン+1

电脑の魔战士

编号	名称
46	ラミア
58	ティアマット+1
61	ティアマット+2
73	バジリスク-1
202	ケンタウロス+1
205	ケンタウロス+2
316	キマイラ
319	キマイラ+1
322	キマイラ+2
337	かまいたち+1
340	かまいたち+2
355	雷兽+1
358	雷兽+2
409	ハーピー-1
433	朱雀+1
436	朱雀+2
628	ジャックフロスト+1
631	ジャックフロスト+2
703	マンイーター+1
706	マンイーター+2
868	ジャックランタン+1
976	サキュバス+1
979	サキュバス+2

电脑の侵略兵

编号	名称
49	ラミア+1
52	ラミア+2
166	トロール+1
169	トロール+2
190	サイクロプス
193	サイクロプス+1
370	猫又-1
463	コカトリス+1
466	コカトリス+2
583	シルフ+1
586	シルフ+2
682	マタンゴ+1
757	デスマンティス+1
760	デスマンティス+2
871	ジャックランタン+2
886	ホムンクルス+1
889	ホムンクルス+2
1021	セイレーン+1
1024	セイレーン+2

电脑の暴君

编号	名称
4	レッドドラゴン+1
7	レッドドラゴン+2
142	ゴブリン-1
193	サイクロプス+1
211	サテュロス+1
214	サテュロス+2
288	ケルベロス+1
291	ケルベロス+2
442	グリフォン+1
445	グリフォン+2
526	ドードー+1
529	ドードー+2
646	ブラウニー+1
649	ブラウニー+2
685	マタンゴ+2
829	デュラハン+1
832	デュラハン+2
850	スケルトン+1
853	スケルトン+2
946	ゴーレム
976	サキュバス+1
979	サキュバス+2

电脑の支配者

编号	名称
13	ヤマタノオロチ+1
16	ヤマタノオロチ+2
85	シーサーペント-1
40	ワイバーン+1
43	ワイバーン+2
151	ゴブリン+2
154	オーク
294	白虎
297	白虎+1
300	白虎+2
328	スフィンクス+1
331	スフィンクス+2
481	サンダーバード+1
484	サンダーバード+2
556	エルフ+1
559	エルフ+2
682	マタンゴ+1
685	マタンゴ+2
820	死神+1
823	死神+2
829	デュラハン+1
832	デュラハン+2
841	ヴァンパイア+2
949	ゴーレム+1
961	玄武+2



奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1

项目	内容
白金难度	2/10
白金所需时间	30小时
在线或联机奖杯	13
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

 **极めし者の勲章**  白金

取得条件：获得其他全部奖杯。

 **モンスタ-カ-ドマスタ-への道！**  铜杯

取得条件：首次进行游戏获得。

 **クナグヴァクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过クナグヴァ地区。

 **ギヌ-マクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过ギヌ-マ地区。

 **ホロォウロクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过ホロオウロ地区。

 **ホ・カイドゥ地方をクリア-した！**  铜杯

取得条件：剧情通过ホ・カイドゥ地区。

 **キ・オウトクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过キ・オウト地区。

 **フクォルコクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过フクォルコ地区。

 **オキ・ナ-ヴォクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过オキ・ナ-ヴォ地区。

 **ト-キオクリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过ト-キオ地区。

 **シ・ク・オ-クリア-！**  铜杯

取得条件：剧情通过シ・ク・オ-ク地区。

 **大团圆！**  银杯

取得条件：通关获得。

奖杯说明：上面"クナグヴァクリア-！"到这个都是剧情奖杯，一周目通关就能全部拿齐。每一章地图上所有支线都是可以不走的，如果想尽快通关，直接往终点走，并且全部剧情跳过就会快很多。支线地点基本上是金钱、摩擦点数或者不罕有的卡片奖励，也会有两张隐藏剧情CG。还好除了最后一章，走过的地图都可以返回重复挑战，所以影响不大。

 **カ-ドバトル初胜利！**  铜杯

取得条件：首次战斗获胜。

 **マスタ-リング收集家**  铜杯

取得条件：集齐3组大师戒指。

 **マスタ-リングマニア**  银杯

取得条件：收集20组大师戒指。

奖杯说明：推荐与好友联机互刷的奖杯。因为玩家只要参赛就能随机获得戒指，而获胜方还可以夺取对方一枚戒指，因此只要不断从对方身上拿自己没有的戒指，很快就能凑齐一组。如此重复直到凑齐20组。

 **はじめてのカ-ド！**  铜杯

取得条件：首次获得新卡。

 **カ-ドコレクタ-！**  铜杯

取得条件：获得100种类的卡。

 **カ-ドマスタ-！**  铜杯

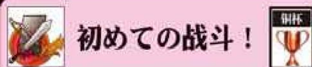
取得条件：获得500种类的卡。

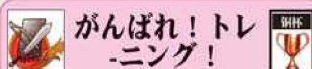
奖杯说明：游戏中卡的种类有上千张，一些图案相同但背后有不同附加值、以及衣服状态不同的卡都算一个种类，而且只要搜集过一次就可以了。所以只要将所有商店卡组都开个遍，大师戒指奖励也只拿网战卡组，这样就能轻松搜集到一大半。然后将没"撸"过的卡全部"撸"成水着状态即可。已经收集到的卡的数量可以进入据点菜单"カ-ドジム"中的"カ-ドギャラリ-"（卡图鉴）里，点一下△就能查看，凑到84行左右就能解锁奖杯了。

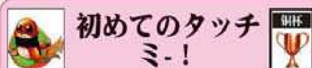
 **ノ-ダメ-ジクリア-！**  铜杯

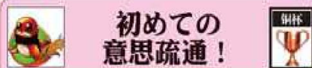
取得条件：战斗无伤获胜。

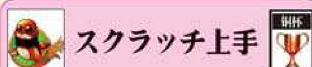
TIPS：游戏中每开一次卡包都会自动存档一次，但我们依然可以通过利用电脑复制存档的方法实现"刷卡"，像网战卡包以及DLC收费卡包这种稀有物最好还是多用"S/L"刷出想要的卡吧。

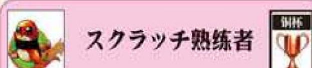

初めての战斗！（铜杯）
取得条件：首次参加战斗。

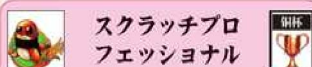

がんばれ！トレ-ニング！（铜杯）
取得条件：首次进入训练模式。

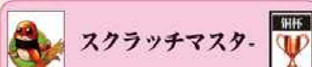

初めてのタッチミ-！（铜杯）
取得条件：首次进行心跳触摸模式。


初めての意思疏通！（铜杯）
取得条件：心跳触摸模式首次成功。

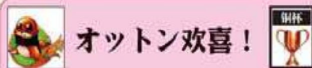

スクラッチ上手（铜杯）
取得条件：心跳触摸模式成功10次。

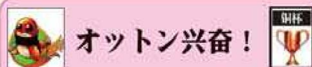

スクラッチ熟练者（铜杯）
取得条件：心跳触摸模式成功50次。


スクラッチプロフェッショナル（铜杯）
取得条件：心跳触摸模式成功100次。

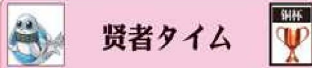

スクラッチマスタ-（铜杯）
取得条件：心跳触摸模式成功150次。

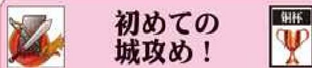

汉（金杯）
取得条件：心跳触摸模式成功300次。


オットン欢喜！（铜杯）
取得条件：首次发动EX Love模式。

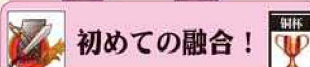

オットン兴奋！（铜杯）
取得条件：EX Love模式发动20次。

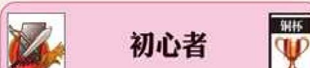

オットン爆发！（铜杯）
取得条件：EX Love模式发动50次。

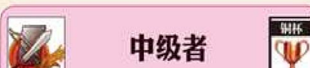

贤者タイム（铜杯）
取得条件：EX Love模式发动100次。
奖杯说明：进行一次心跳触摸往往能发动多次EX Love，尽量争取解锁“汉”之前解锁这个奖杯。


初めての城攻め！（铜杯）
取得条件：首次攻击敌人的城堡。

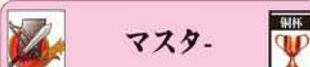


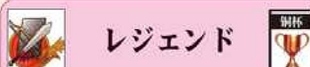

初めての融合！（铜杯）
取得条件：战斗中首次进行融合。

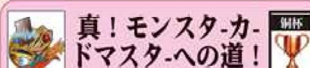

初心者（铜杯）
取得条件：线下战斗（含对NPC战）10场获胜。

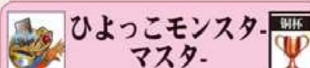

中级者（铜杯）
取得条件：线下战斗（含对NPC战）30场获胜。

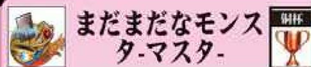

上级者（铜杯）
取得条件：线下战斗（含对NPC战）50场获胜。

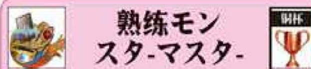

マスタ-（铜杯）
取得条件：线下战斗（含对NPC战）70场获胜。

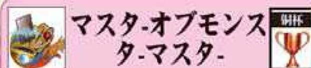

レジェンド（铜杯）
取得条件：线下战斗（含对NPC战）100场获胜。

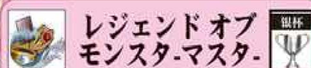

真！モンスタ-カ-ドマスタ-への道！（铜杯）
取得条件：在线对战首次获胜。

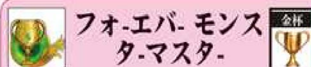

ひよっこモンスタ-マスタ-（铜杯）
取得条件：在线对战10场获胜。

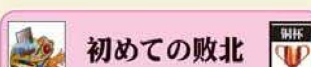

まだまだなモンスタ-マスタ-（铜杯）
取得条件：在线对战30场获胜。


熟练モンスタ-マスタ-（铜杯）
取得条件：在线对战50场获胜。

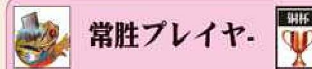

マスタ-オブモンスタ-マスタ-（铜杯）
取得条件：在线对战70场获胜。

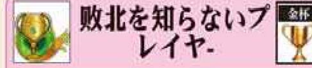

レジェンド オブ モンスタ-マスタ-（银杯）
取得条件：在线对战90场获胜。

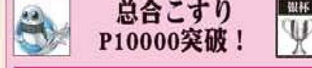

フォ-エバ-モンスタ-マスタ-（金杯）
取得条件：在线对战100场获胜。
奖杯说明：上文网战胜利次数相关奖杯以及下文的网战连胜次数奖杯都推荐两位玩家互刷获得，对方按Start键投降也是算获胜的，双方互刷的时候只要不断认输很快就能获得奖杯。另外还可以连20组大师戒指一并刷了。


初めての败北（铜杯）
取得条件：在线对战首次败北。


强豪プレイヤ-（铜杯）
取得条件：在线对战3连胜。


常胜プレイヤ-（铜杯）
取得条件：在线对战7连胜。


败北を知らないプレイヤ-（金杯）
取得条件：在线对战10连胜。


总合こすりP10000突破！（银杯）
取得条件：获得摩擦点数突破10000点。
奖杯说明：获得摩擦点数最快的方法是进行网战，对战前选择对方的大师戒指时，如果不选择戒指的话（对方没有自己缺的戒指）可以选择双倍摩擦点数，刷完100场之前就能解锁。









ACT	地球防卫军3 携带版		游戏卡存档
	地球防卫军3 PORTABLE		587MB
	D3 Publisher	2012年9月27日 日版	1~4人
零售版：6090日元/下载版：5250日元	无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

《地球防卫军》最初是由D3在PS2上推出的一款动作射击游戏，玩家在游戏中扮演地球防卫军的队长，与外星侵略者进行战斗。该系列的第三作在登陆X360后，于2012年的9月27日移植到了PSV上，针对PSV的特点，增加了全新的通信对战、新武器等内容，喜欢射击类动作游戏的玩家可要注意了。

文 格兰霍特船长 美编 澄香

基本操作一览

键位	作用
方向键	聊天时的快捷回复（仅限于在线模式下）
左摇杆	移动
右摇杆	移动准心（直接点击屏幕也可以移动准心）
○键	确定/更换武器
×键	跳跃/飞行（ペイルウイング模式下）
△键	菜单
□键	射击
L键	左平行移动
R键	右平行移动（和L一起按下则是开启瞄准镜状态）
Select键	乘坐作战工具（ストーム队模式下）/救助倒地的同伴（仅限于在线模式下）
Start键	开启暂停菜单

基本菜单一览

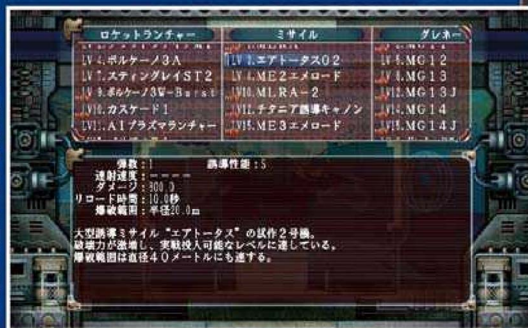
出击	选择要挑战的任务
装备选择	更换要使用的装备或角色
Save	保存游戏进度
ゲーム设定	更改游戏设置
通信	进行通信对战
タイトルへ返る	返回标题画面



基础系统简介

武器的种类与应用

本作中有十几种不同类型的武器可以使用，每种类型的武器按照攻击效果分又可分出数十种，再加上武器的等级区别，游戏中一共有上百种武器供玩家选用。但玩家一次只能装备最多两种武器，这就需要任务前需要充分考虑敌人的阵容，再来挑选要携带的武器。



武器的获得

在战斗中打倒任意敌人就可以获得各种各样的绿色武器包，靠近后即可拾取，在任务完成后自动获得。武器获得的种类与等级是随机的，但游戏难度越高，获得高等级武器的几率越大。任务完成时，获得的新武器会以“new”字样显示。游戏中武器多达上百种，想要全部收集需要花费大量的时间。

角色的体力和回复

战斗中玩家的体力会在左下角显示，一开始体力值是固定的，在战斗中获得敌人掉落的红色装甲包后，过关时玩家的体力最大上限会增加，增加的体力上限所有难度共通。在挑战高难度前，一定要让体力上限比初期高数十倍才行，当



然最好的方法就是在低难度杂兵多的任务中刷，体力上限会提升得很快。任务中角色的体力回复方式大致有两种，拾取敌人掉落的体力回复包和使用特殊的回复型武器，回复包只有大、小两种；武器则比较多，回复量也有很大的区别。相比较下来，前者的实用程度更高。

关于游戏的难度

游戏中的任务一共有五个难度可选，玩家在任务出现后可以选择任意难度进行挑战，任务的难度区别仅仅在于敌人的基本攻防能力，战术打法不会有什么变化。将任意难度通过后该任务对应的难度下会出现标志。想要获得奖杯的话，必须将同一难度的所有任务全部通过才行，难度越高，获得高级武器的概率越大。

作战工具

在任务中，玩家可以在作战地图内找到各种各样的作战工具，它们会在地图上以黄色点来显示，这些作战工具有耐久度，普遍能使用的武器要比角色自身强很多，被攻击会降低耐久度，降低到0就不能使用了。在任务中多加利用的话，会让作战难度大幅降低。本作中会出现的作战工具一共有四种。

注：作战工具的耐久度和武器攻击力会随着任务难度的上升而增加。

战斗车辆 E551 ギガンテス

外型和坦克一样，移动速度比较快，装甲也很厚，可以使用远距离的炮弹攻击，威力不俗，但对近距离的敌人就没辙了，必须拉开距离打，近距离攻击敌人容易波及自己，整体操作难度一般。算是比较中规中矩的作战兵器。

战斗车辆基本操作一览

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	移动炮管
□键	主炮射击
R键	主炮射击
Select键	乘坐/离开

战斗机械 ベガルタ



动机枪的方向，但转动的角度有限。提升能力的情况下虽然稍微能增加点速度，但还是很慢，典型的需要辅助的类型。

俗称战斗机械（バトルマシン），特点是攻击力和耐久度高。并且可以使用机关枪、火焰放射器和导弹三种武器的强力作战工具。无论是近距离还是远距离的攻击手段都一应俱全。缺点是速度极慢，转向和移动很成问题，经常有正面敌人刚清理完就被后面和侧面的敌人给破坏了的情况发生，用右摇杆可以快速转

战斗机械基本操作一览

键位	作用
左摇杆	移动
右摇杆	移动机关枪
○键	发射导弹
×键	跳跃（持续按下能够飞行）
△键	火焰放射器
□键	机关枪射击
L键	机关枪射击
R键	发射导弹
Select键	乘坐/离开

战斗直升机 EF24 バゼラート



战斗用直升机（ヘリコプター），可以使用导弹和机关枪两种武器，攻击力和耐久度比较低，但可以进行飞空射击，对付地面的敌人比较吃香。该作战工具操作起来比较复杂，要一边飞行一边控制高度再一边攻击实属不易，加上导弹数量有限，诱导能力低，基本上属于导弹发射完就丢的类型。

直升机基本操作一览

键位	作用
左摇杆	移动
×键	上升
△键	发射导弹
□键	机关枪射击
L键	左平行移动
R键	右平行移动
Select键	乘坐/离开

摩托车エアバイク SDL2

摩托车型的作战工具，只可以使用最差的机枪攻击，同时耐久度也是所有作战工具中最低的，不用敌人打，撞上个建筑物自己就会坏掉。优点是移动速度最高，通常情况下，用来赶路以及回收战场上的道具要比用来作战好得多。

摩托车基本操作一览

键位	作用
左摇杆	移动
□键	机关枪射击
R键	机关枪射击
Select键	乘坐/离开

ストーム队模式全武器介绍

注1：每种类型的武器按照攻击性能分为数个系列，每个系列还具有不同的等级，这里就单评价系列，不再评价具体等级不同武器的使用效果。

注2：特别推荐中都是该系列比较强力的武器，玩家选择武器时可以参考。

突击步枪系（アサルトライフル）

最基本的枪械系列，弹数多，上弹时间短是其优点，但大部分攻击力不足，射程较短，适合用在杂兵任务中的武器类型，也有一部分为对付大型敌人专门开发的类型。



AFシリーズ

该系列最大的优点在于高射速和低上弹时间，集中射击后伤害不俗，特别是后期的高等级武器更为明显，在高难度下也可以快速清理杂兵，甚至是一些大型的白银兵。但不适合对付后期任务中的大型敌人，且整个系列的武器精准度和射程都不高，更善于处理杂兵任务。

AF-RAシリーズ

相比较AFシリーズ，该系列在弹数和射速有压倒性的优势，最高等级武器的装弹量可以达到999，当然单发的伤害相对就比较低了。缺点在于，上弹速度低，且射程短，精度不高（当然射程短也就意味着精度高低没太大影响了），同样只适合用来清理杂兵，对付体力较高的敌人会

比较吃力，当然除了该系的最高级武器外。

AF20RAR 特别推荐

装弹数999，连射速度60发每秒，单发伤害位居该系列第二名，集中火力的话大型敌人也打不住几秒，是该系列名副其实的最强武器。缺点是武器精度只有B，射程140只能打近距离的敌人，上弹时间也需要3秒，高难度下对付大群杂兵时攻击力不足。

AF-STシリーズ

牺牲子弹的连射速度和装弹量，着重强化单发子弹的威力，最高单发伤害可上千，再加上射程远，精度最低也在A+级别以上，仅次于狙击枪，非常适合用来打大型敌人或BOSS。缺点为弹量普遍较低且上弹时间长，被杂兵包围的话很危险。

AF20ST 特别推荐

拥有该系列中最高的攻击力、最慢的上弹速度和最低的装弹量，精度和射程都非常优秀，用来狙击BOSS最佳。不过该武器等级高比较难入手，同时真正能发挥威力的场合有限。

AF-Bシリーズ

该系列枪械伤害、上弹速度、弹量和精准都与AFシリーズ系列极其类似，区别在于连发能力，最低一次三发的连射量能大幅增加瞬间伤害，但由于弹量射程等问题，只适用于小中型杂兵战中，且该系列枪支种类很少，算是一个比较鸡肋的系列。

チタニアシリーズ

非常特殊的枪械种类，最大的特点在于超高的攻击力以及不俗的射程和精准度，典型的对BOSS用武器，缺点是弹数上限比较低，上弹速度慢。单看这两点似乎还能接受，但该系武器有个最大的弊病，那就是携带该系任意武器的情况下，角色的行动速度会大幅减慢，非常不利于作战（画面会严重拖慢，但实际并不是系统问题，且这一点没有在武器说明上指出）。所以除非对付敌人的大型要塞或者大型白银兵，否则不要轻易携带该类武器。

チタニアバトルキャノンAX 特别推荐

拥有3500一发的惊人威力，连射速度也非常不俗，即使是高难度下的BOSS也抵不住几枪，同时还具有贯通效果，可以说是BOSS战的强力杀手锏。但装备后移动速度大幅降低，很容易灭了BOSS后被杂兵围殴致死，携带前一定要慎重。

ヒートブラスターシリーズ

强力的激光类武器，高射速和超高的装弹量是该武器最大的优势，对付大量杂兵时可以一敌千，特别是最高难度下的部分关卡，集中对付一名敌人时也有非常好的效果。但该武器只能使用一次，用完后无法填充，同时一旦开始射击也无法停下来（只能通过切换武器停止），射程也是系列武器中最低的。使用的话要充分考虑弹药是否足够用的问题。

ヒートブラスターZ 特别推荐

拥有强大的火力和同系列中最高的射程，利用它可以轻松通过最高难度的部分关卡，但缺点也比较明显，对付空中的敌人会非常吃力，且入手难度很高，建议非空中杂兵战可以同时装备两把来增加持续作战力。

散弹枪系列（ショットガン）



以近距离、多次伤害和大范围为主的射击性武器，射程短是该武器最大的缺点，适合近距离用来突破敌人的包围圈使用。

バッファローシリーズ

最基本的散弹枪类型，伤害一般，被包围时可以用来突围，但弹量少，射程短且上弹时间超慢是这类武器的硬伤，一般只能用在低难度下，高难度下使用的话，死的速度那叫一个快，典型的鸡肋系列。

ガバナーシリーズ

散弹枪中扩散率最高的类型，一发打出去可以造成20乃至100次的伤害。对付一些中型和大型的敌人有出乎意料的效果，例如白银兵和飞空兵。可以说是散弹枪中最好用的一个类型，缺点在于射击精度底，弹量少和射程短，另外对付地面的敌人时，大约会有三分之一的子弹打到地面上，利用率大打折扣。

ガバナー100 特别推荐

一发就能造成100次伤害的超强力散弹枪，虽然利用率不可能达到100%，但实际上对付空中敌人和白银兵还是很犀利的，一打一个准。适合中高难度的任务，最高难度就不要拿出来了，这么近的射击距离很容易导致被敌人秒杀。

ワイドショットシリーズ

最大的特点在于子弹的扩散方向是横向的，用来打空中的飞行杂兵很不错，其他的能力很普通，与バッファローシリーズ系武器比较类似，实际的使用率不高，也是比较鸡肋的一个系列。

スパローショットシリーズ

牺牲了攻击力换来的是连射速度的大幅提高，对单一目标可以瞬间造成大幅伤害，但缺点是上弹时间长，装弹量低。经常会出现上弹时间比射击时间长很多的情况，也是非常鸡肋的一个系列。

狙击枪系列（スナイパーライフル）



狙击枪算是比较常用的一个种类，大部分枪械有着高精准、高威力和高射程等特点，非常适合远距离削减敌人的数量，对于大型BOSS和中型、大型敌人有很强的牵制作用。

MMFシリーズ

最常用的狙击枪系列，特点是高攻击、高射程和高精准，连射速度和上弹速度也不会低得太夸张，其他各方面性能相对稳定，是非常常用的狙击枪类型。

MMF50和MMF200 特别推荐

该系列的最终枪械，前者单发伤害可达到660、后者则990，用来狙击高难度的大型杂兵几乎是3发就能搞定。BOSS也耐不住连射，缺点是入手难度要求高，MMF50要比MMF200入手简单一些，前期可以用它来做主攻武器。

ストリンガーシリーズ

非常特殊的狙击枪系列，该类型只有一发残弹，且上弹时间很长。优点在于攻击力超高，射程远、精度强，且射击速度几乎为0，同时还附带贯通效果，典型的一击脱离系武器，不过高难度下攻击力还是明显不够用，建议想玩的玩家可以拿中等难度试手，属于比较不实用的一个系列。

ライサンダーシリーズ

最强的狙击枪，拥有狙击枪中最高的攻击力，同时弹量和射程都非常优秀，上弹时间不会很夸张，除了高难度个别敌人外几乎都可以在一次上弹

内就放倒。惟一的缺点在于射速很慢，平均都要3秒才能发射一枪，射击时绝对要找没有杂兵的地方使用。

ライサンダ－Z

特别推荐

该系列的最强武器，拥有高达5500的攻击力，在最高难度下，除了要塞型的大BOSS外，其他敌人均可以在5发子弹内放倒，缺点依旧是射速过低，需要打一枪换一个位置，不然很容易被敌人偷袭，高难度模式下更是如此。建议配合强力的近距离武器切换使用。

ファイブカ－ドシリ－ズ

比较特殊的连发式狙击枪，射击时一次可以射出5发子弹，大幅增加伤害，但实际上该系列的单发威力相当低，虽然一次5连发可以让伤害上千，但难度一上去依然不够用。其他方面比较普通，喜欢的玩家可以在低难度和中等难度下使用，高难度就算了，打起来很憋屈的。

ノヴァバスタ－シリ－ズ

和突击步枪系的ヒ－トブラスタ－シリ－ズ类似，使用激光的狙击枪，0发射时间，高射程高精准。缺点是只有一发残弹，且不可上弹。该系列最大的优点在于拥有过万的攻击力，可以秒杀绝大部分BOSS，典型的一击必杀类武器，有大型BOSS战的关卡强力推荐使用。

ノヴァバスタ－M3

拥有40000的绝高攻击力，可以秒杀高难度下除了星船外的所有BOSS，携带两把的情况下，可以瞬间通过四足要塞击破的任务，无视任何难度，不过该武器获得的概率比较低。

零式レ－ザ－ライフル

比较特殊的狙击枪，具有强力的连射功能，连续射击三秒即可将所有子弹射完，全部命中的话伤害固定在18000，可以用来狙击低难度和中等难度的BOSS，不过缺点是不能上弹，使用前要考虑清楚。

カスケ－ドシリ－ズ

大幅降低了火箭筒的单发威力和爆炸范围，但提升了弹量和连射速度，更适合对付单一的中型和大型敌人。但对付大面积的杂兵明显不利，爆炸范围不够，属于比较鸡肋的系列。

ゴリアスシリ－ズ

和上一个系列正好相反，大幅提升了单发火箭筒的威力和爆炸波及范围以及射速，增加了上弹时间，且只有一发残弹。用来攻击中高难度的中型敌人和杂兵群效果不错，但一定要控制距离。

ゴリアスZ

特别推荐

威力和爆炸范围都不错的兵器，特别适合消灭敌人的巢穴，一炮一个准，还能除掉周围的杂兵，可以用在除最高难度特殊关卡外的所有地方。

プラズマランチャ－シリ－ズ

发射光弹后在目标范围内随机落下火箭筒引发爆炸，可以将对手炸飞，但无法调整角度。威力、射程以及伤害都算是下等水平，非常不实用的一个系列。

ブラッドファイアシリ－ズ

非常强力的火箭筒，虽然威力并不出众，但发射后会引发大范围的爆炸，足够把所有敌人炸飞。可以在低难度和中等难度下使用，高难度绝对没有任何作为的，注意该武器无法上弹。

ジェノサイドガン

可以说是本作中的最强兵器，每3.3秒一发，威力有100W，爆炸范围直径150M，绝对的究极兵器，任何难度下只要一发过去，范围内的敌人肯定瞬间消灭，包括最高难度下的最强BOSS，缺点为近距离无能，自己在波及范围内的话也是一击必杀。一些特殊的地形任务下无法派上用场，例如洞窟任务等。

ロケットランチャ－

强力的小型火箭筒系武器，拥有高威力，高爆炸范围，高射程等优点，缺点统一为低弹量和较低的射速。用来对付大面积的杂兵或中、大型敌人效果很好。



スティングレイシリ－ズ

拥有高射程的单发式小型火箭筒，特点是威力不俗，爆炸范围大，适合用来突袭敌人的大军，对中型和大型敌人效果不是很出众，建议在低难度和中等难度下使用，高难度攻击力不足，且命中精准不够。另外，本作的爆炸范围是不会区别我方成员的，在敌人近距离，或者前方有障碍物的情况下，发射出去爆炸很可能伤到自己，这一点尤其要注意。

スティングレイMF

特别推荐

单发威力在1500，发射速度很快，拥有瞄准镜可进一步增加命中率，可以在很远的地方就开始狂轰滥炸，比较突出的是威力大的同时上弹所需的时间并不长，连续作战时有保障。

ボルケ－ノシリ－ズ

降低了单发火箭筒的威力，加强了瞬间的连射能力，可以单发射出复数的火箭筒，对于大面积的敌人有很好的轰炸效果，但不适合对付大型的敌人。

ボルケ－ノB10

拥有瞬间的高火力爆发能力，能够进行大范围的轰炸，在Hard和Hardest下的杂兵战有很好的效果。射击后可以快速脱离，并且该武器最大的优势在于获得的概率很高，中等难度的任务就可以得到。

诱导导弹系（ミサイル）

导弹系武器，和小型火箭筒的区别在于范围、攻击力更强，具有一定的诱导能力，但弹量普遍偏低，且发射后的飞行速度慢，从发射到爆炸需要一定的时间，典型的远距离爆破型武器。



エアト－タスシリ－ズ

特别强化了攻击力和诱导能力的导弹，弹量只有一发，且上弹时间极长，发射后需要数秒才能飞行到目标位置。优点在于爆炸的范围极广，可以一击击破大范围的杂兵，低难度和中等难度比较适用。

エメロ－ドシリ－ズ

性能非常平均的导弹，没有太突出的特点，对付空中的杂兵有一定的诱导能力，初期可以使用、后期完全不够看的类型，对付飞空敌人时注意别炸到自己。

MLRAシリ－ズ

优化了装弹量和连射速度的小型导弹，攻击力和范围也大幅降低，但由于可以引起连续的爆炸，面对大面积的杂兵还是有不错的效果，适合用在杂兵很多的关卡。

プロミネンスシリ－ズ

发射后会向目标位置直线飞行的导弹，碰撞后引发巨大的爆炸，等级高的情况下威力能过万，范围也很广。但导弹飞行的速度极其缓慢，除非是BOSS型的敌人，否则导弹还没碰到敌人就有可能被击破，且残弹低上弹时间长，用起来并没说明写的那么厉害。

FORKシリ－ズ

一次就可以将所有弹药全部发射出去的连装型小型导弹，虽

然全部都是连续发射的，但无法同时击中一个目标，且爆炸范围较小，攻击力低也是其弱点，只能用来清理杂兵，使用率较低的系列。

FORK-X20 特别推荐

可以连射二十发的小型导弹，虽然伤害低，但中途可以改变方向，对空中杂兵效果比较好，在最高难度的序盘使用率比较高。

チタニアシリーズ

具有诱导能力和分裂能力的导弹，极大地降低了移动能力，换来的是大幅分裂后的威力提升。但诱导能力有一点下降，分裂后无法全部击中同一目标，但总体威力还是有一定的保障。需要注意的是，如果分裂前就击中敌人的话，给予的伤害是不会有分裂后的加成的。

チタニアブラスト诱导炮 特别推荐

基本攻击力只有400，但可以分裂出10发，加上自身不错的连射速度和爆炸范围，低难度和中等难度下可以轻松将敌人完全压制，高难度时威力明显不足，前期就刷到的玩家可以多加利用。

榴弹系武器（グレネード）



榴弹系武器，特点在于高威力低弹数，一部分武器没有上弹时间，一部分无法对空使用，总体来说算是有利有弊的系列。

MGシリーズ

投掷型的手榴弹式武器，威力普遍偏大，投掷前需要确定好投掷的路径，投掷后没有上弹时间，是非常强力的武器。按细分，投掷后又分为接触爆炸式和时限爆炸式，接触爆炸式必须投掷到敌人或障碍物身上才会爆炸，时限则会在投掷后的数秒自动爆炸。需要判断任务的情况再选用。

MG13J/MG13 特别推荐

MG13J是初期就可以得到的投掷式手榴弹，威力巨大，爆炸范围也非常广泛，但缺点也是非常明显，只能在高处往下方投掷，否则100%会炸到自己，真正能派上用场的任务并不多。MG13同前者，爆炸的条件为时间限制，相比较要实用很多，但依旧难用，投掷之后要全速撤退，否则被波及到100%会挂。

グレネードランチャーシリーズ

和投掷型榴弹一样，只不过是把投掷的方法改成了用榴弹枪发射，发射出去后的爆炸方式为时限式和接触式，但相比较投掷系的榴弹，该系列的榴弹威力要稍微低一些。

グレネードランチャーUMAX 特别推荐

非常强力的武器之一，发射后可以炸飞敌人，特别是在最高难度下，一发就可以炸飞蜘蛛和酸蚁，除了上弹时间稍微长点没有其他的缺点，最高难度的常用武器之一。

スタンピードシリーズ

一发就可以射出大量的榴弹，对付水平方向的敌人非常容易，缺点是单发的威力较低，只有一发残弹，上弹时间也比较长。对付大量杂兵效果不错，能阻止敌人的前进。

スタンピードXM 特别推荐

该类型武器的最终形态，一发下去能射出30颗榴弹，在非最高难度下可以完全压制敌人的大军，最高难度下攻击力明显不足，低难度下非常活跃的类型。

スプラッシュグレネードシリーズ

同上一个类型类似，不过爆炸方式不是接触而是时限，时间到后会像喷泉一样爆发出榴弹，爆发时的榴弹轨迹无法预测，对付空中的敌人基本属于无能的类型。

スティッキーグレネードシリーズ

发射出去会吸附在对手的身上，时间到后或者中途被击中都会触发大爆炸，缺点是弹数很少，上弹时间比较长，只能在低难度和中等难度下使用。

スティッキーグレネードα 特别推荐

可以发射出一发具有强力吸附力的榴弹，向地面发射可以用来充当地雷，5000的攻击力可以击破中型和大型的敌人，同时发射到敌人巢穴内也具有一击必杀的效果。

特殊武器类（スペシャルウエポン）

特殊型武器，该类兵器所持有的效果五花八门，从防御类到异常状态类应有尽有，不过普遍的攻击力不强，需要配合其他类型的武器来使用。



アシッドガン

利用酸蚁的酸液作为攻击手段的武器，效果类似于连发式冲锋枪。相比较前者单发伤害低但连射速度很高。总体来说非常普通的武器，活跃度一般。

火焰放射器

特殊型的火焰放射器，火焰伤害很低，但持续时间后，成倍地增加伤害，射程有长有短，缺点是弹数消耗过快，持续的作战能力非常低下，只能用在低难度过过瘾，常用绝对不行。

C型爆弹

设置型的爆弹，设置后用启动器进行启动并自爆，特点是爆炸范围大，威力非常高。本作与前作不同，设置后可以同时引爆所有的爆弹，且设置数量还不低，即使是最高难度也可以轻松搞定。

C70爆弹 特别推荐

最强的设置型爆弹，威力能够达到惊人的12000，多设置几个即使是最高难度的大蜘蛛等敌人都会被炸飞，基本没有缺点的兵器，引爆时一定要注意自己的位置，被波及到100%阵亡。

インパルス

指向型的设置地雷，地雷可设置数量较高，设置后同时按下L和R进行引爆，爆炸的范围不大，但会像散弹一样四处扩散，连续爆破伤害不俗，但上弹时间颇长，整体来说中规中矩的一类武器。

セントリーガン

设置型的自动攻击性武器，设置后同时按下L+R进行自动攻击，自动攻击的子弹类型有很多种，从普通子弹到火箭筒应有尽有。自动设置后，需要自动射击结束后才可以再次设置。在平地上使用对杂兵具有很好的秒杀作用。

ZE-GUN/ZEXR-GUN 特别推荐

ZE-GUN是自动射击机枪里的初始等级，设置后立刻脱离，可以安全的靠它来拖缓敌人的步伐，等射击完了继续设置，如此可以磨死HARD难度下的所有杂兵关卡，加上获得的时期又早，活跃度很高。ZEXR-GUN是自动射击机枪里的最终形态，火力更强，可以在最高难度下配合其他武器一起使用，敌人根本无法近身，缺点就是获得的难度要求高。

かんしゃく玉

一种小型的榴弹，和榴弹一样需要投掷出去，投掷时会分散出数个进行范围爆炸，但爆炸范围太过狭窄，威力也普遍较低，明显的娱乐型武器。

バウンドガン

和普通的突击步枪类似，最大的区别在于该系列的枪械在攻击到障碍物时会进行反弹，在狭窄的洞窟地形或者山谷等区域使用会有意想不到的效果。

キラードローン

本作出现的特殊类武器，发射后会向我方角色飞行，到达位置后发生巨大的爆炸，但只会对敌人产生巨大伤害，对我方的伤害固定为1，是用来保护我方队友NPC不会过早死亡的特殊兵器。发射前的飞行角度和方向可以进行调整，但飞行的速度比较慢。

キラードローン突击编队 特别推荐

一次同时发射5机飞向我方角色进行大范围的爆炸，爆炸范围大、威力非常强，是最强的守护型武器，特别是在酸蚁和蜘蛛任务中，能很好地保护我方的NPC，避免队员过早死亡，特别是在最高难度的情况下。

ヒュプノタイザー

同样是非常特殊型的武器，子弹本身没有任何伤害，击中对手后能够一定时间内让其处于睡眠状态，在该状态下敌人是无法攻击的，根据敌人类型的不同，效果还有微小的区别，总体来说区别不大，可以配合其他武器对敌人进行牵制和攻击。最后要注意的是，睡眠效果对我方队员也有效。

テラライザー

命中对手后让其进入恐慌状态，该状态下对手会向后撤退，缺点是射程短，上弹时间长，主要还是用来配合其他武器使用，同样恐慌效果对我方成员也有效。

パラライザー

本作中最强的异常状态武器，命中对手后会让其进入停止状态，该状态下无法做出任何行动，只能任由玩家宰割，使用它惟一需要注意的是子弹的爆炸范围，对我方成员有效的同时，也会波及到自己，一定要小心。

マキシマムパラライザー 特别推荐

全异常状态武器中最强的兵器，无论是从弹数、射速还是范围来看都是如此。连射的情况下能让敌人进入连续6分钟以上的停止时间，效果非常霸道，惟一要注意的就是子弹的爆炸范围，千万别波及到自身。

特殊回复类（アシストツール）



该系列的武器最大的特点在于无法上弹，效果都是一次性的，但大部分武器的效果都非常强力，是比较重要的武器类型。

リバーサー

强力的回复型武器，使用后可以回复NPC甚至是我方战斗兵器的耐久度，但注意无法回复自己的体力。回复量随着该武器等级提升而有提升，使用的次数也会增加。该类型武器最大作用还是用来回复机械类兵器的耐久度。

エリアルリバーサー

リバーサー类武器的范围回复强化版，使用后会在一定范围内产生一团绿色的气体，在气体内的角色体力会迅速回复。相比较前者，这一类武器的回复效果大大增强，特别是在范围和回复量上，谁用谁知道。

リバースシューター

发射后会产生大范围的爆炸，爆炸所波及到的范围内敌我双方会被吹飞，在拉开敌我双方距离的同时给我方成员回复体力，非常强力的回复武器，需要把握好射击的距离。注意如果波及到自身也会出现回复效果，要多加利用。

リバースドローン

和上一个武器类型类似，区别在于发射后会直接飞向NPC并引发大爆炸，爆炸后回复我方NPC体力，具有一定的诱导能力。注意虽然对自己也有效果，但需要向地面射击才行。

リバースドローン编队 特别推荐

弹量多回复量大是其优点，具有一定的诱导能力，发射后自动飞向我方NPC的位置，可以将已经倒地的角色苏生，是非常强力的回复类武器。

リミットブースター

强化型武器，设置后接触可以发动并强化机械型兵器的攻击力百分比，强化的范围包括坦克、战斗机器人、直升机和摩托车等等。连续强化可以提升效果的持续时间，但无法增强攻击力提升量，等级越高效果越强。

ミニッツシールド

设置后接触即触发效果，范围内的我方角色身上会附带一层黏液，可以减少被攻击时受到的伤害。连续使用能够增加效果持续时间但无法增强效果。实际使用中效果范围非常广，持续时间也普遍在1分半钟以上，战斗中非常活跃的防御型武器。

レスキュードローン

发射后会从最正面飞向我方体力最低的角色，具有苏生的效果，一定范围内的NPC体力回复。但要注意弹数比较少，苏生量最高为50%。同时虽然有诱导能力但容易被敌人和建筑物挡住。当目标被敌人包围时最好引开敌人再发射。

ベイルウイング模式简介

该模式下可以使用《地球防卫军2》里的角色来进行任务，角色的操作和ストーム队类似，区别在于可以利用背包的装置进行飞行、冲刺（需要消耗背包能量）。另外，ベイルウイング模式下角色的所有武器都是独立的，使用时均会消耗背包的能量，不做出任何消耗能量的行动时，背包能量会徐徐回复，使用过量的话，背包一定时间内会闪红并强制回复，该状态下不可使用任何消耗能量的行动方式。ベイルウイング模式下是无法使用任何作战工具的，同时她的体力上限也要比ストーム队低很多，被攻击时的危险程度是ストーム队的数倍，作战时一定要注意。



ベイルウイング模式全武器介绍

近距离兵器

擅长近距离攻击的武器，攻击力较高，且消耗能量低，适合于杂兵战任务，属于前期非常活跃的武器类型。



レイピアシリーズ

消耗的能量低，但弹数非常高，几乎是无填充时间的连续性近距离武器。缺点在于武器的射程很短，且单发威力非常弱，好在连射性能能弥补这一缺点。除了最高难度外，在其他难度活跃度相对要高。

ランスシリーズ

单发式光线近距离武器，可以攻击到直线上的所有敌人，提高了单发攻击力但降低了弹量，不过能量填充速度快，和前者一样可以实现无填充时间，并且攻击力要比前者高很多，适合用来击破中型或大型敌人。

フレイドマル 特别推荐

该系列武器的最终形态，攻击力高达6000，比初级武器射程几乎增加了一倍，上弹时间也减半，即使是最高难度下的白银兵也扛不住几发，强力的近距离武器。

イズナシリーズ

雷击型的突击步枪型武器，单发伤害不高但射速可以弥补这一缺点，射程维持在100M左右，用在杂兵关卡内效果非常不错，低难度任务中非常活跃。

サンダーボウシリーズ

同一时间内射出大量的雷击攻击前方的敌人，全部同时命中的话伤害非常可观，距离越近效果越好。建议在类似洞窟的狭窄地形任务中使用，会有意想不到的效果。

エクレールシリーズ

只有一发残弹的近距离大范围雷击武器，对付大范围的杂兵有不错的效果，加上填充迅速，基本是0连射时间，连续使用能够阻止敌人前进的速度，但缺点在于攻击力较低，且无法攻击到侧面和背面的敌人，冲到敌人堆里还是有一定的危险性的，同样在洞窟任务或狭窄地形中很活跃的类型。

グロームシリーズ

一发式的强力雷击武器，攻击力和连射速度都非常不错，对付单一的目标效果出众，惟一的缺点填充消耗的能量很高，稍不注意就会将能量用光。

中距离兵器：レーザー

使用能量制造激光的中距离武器，能攻击到直线上的所有敌人，且火力更为集中，适合对付杂兵以及中型敌人，用于冲出重围效果不错，对大型敌人时火力略显不足。

LAZRシリーズ

中距离的光线系武器，可以持续性对直线上的目标进行攻击，有点类似**レイピアシリーズ**，但范围要比前者窄，距离更远。适合在低和中等难度任务中使用，注意对空中的敌人比较无能。

LARGシリーズ

V字型的光线武器，射程要更远，可以击中左右方的敌人，但对中间的敌人很无能。再加上伤害低，实际用处不大，典型的娱乐型武器。

レーザー.チェーンソー

Normal模式下的特典兵器，发射从上到下的特殊光线，对付低空的敌人有一定的作用，但实战中意义不大，也是属于娱乐型武器。

サイクロン.レーザー

Hardest模式下的特典兵器，向8个方向发射全方位的光线，范围不用说很广，但威力很低，用起来没那么霸气。

中距离兵器：雷击

距离范围中等，伤害中等的中距离武器，该类武器最大的特点在于都带雷属性，发射后会根据地形进行反射，增加攻击伤害和范围。但要注意伤害反射也会波及NPC和自己。

中距离兵器：粒子砲

将能量转化为粒子的武器。该武器的特点在于都只有一发残弹，填充时间很快，连续消耗非常大，但集中火力很强，且对付空飞空敌人效果出众。

イクシオンシリーズ

连续释放光球的远距离粒子炮，虽然只有一发残弹但填充时间是0，能够连续射击，但这样用的话连续10秒背包就会进入闪红状态。当然相比较突击步枪系列，范围和威力都有提升，适合在中等难度的杂兵战中使用。

ダイナストシリーズ

类似于散弹枪系列，一发能给予大范围的敌人多次伤害，比散弹枪有着更强的火力、上弹速度和连射性能，但相对的消耗能量也比较快，使用时一定要注意，否则在敌人堆里突然闪红的话，神仙难救啊。

パルサーショットシリーズ

和**イクシオンシリーズ**的性能非常类似的粒子炮，但要比前者的攻击力更高，缺点是范围更窄，射程相对较短，同时该武器对白银兵和飞空杂兵等机械类敌人是无效的，这一点一定要注意。

狙击兵器

远距离狙击型武器，射程长是它最大的优势。但该类武器两极分化太严重，要不就是完全的废柴要不就超好用，实用的数来数去就是那几把。

サンダ－スナイパ－シリ－ズ

发射长距离雷击的狙击枪，虽然同样有远视镜，但攻击力要比真正的狙击枪低很多。实际的价值只有在地下任务中才能体现，注意雷击会爆炸，可以增加伤害。

サンダ-スナイパ-40/グングニル 特别推荐

サンダ－スナイパ－40虽然单发伤害只有200，但实际上伤害是乘以40的，且拥有超常的射程，在直线的地形下，能够轻松干掉超远距离外的敌人，安全系数有保障，强化后更是出众，不过要注意连续使用能量消耗会很快。**グングニル**是一发就有50000攻击力的最强狙击枪，但缺点非常明显，能量消耗是720%，一旦使用会造成超长时间的闪红状态，因此只能在大型BOSS击破任务中才能使用，不得不说是一个遗憾。

LRSLシリ－ズ

使用激光对远距离敌人进行连续照射，相比较上面那个射程大大缩水，且需要连续照射才会造成一定的伤害，勉强只能在中距离战中派上用场，但也有个别武器很强力。

MONSTER(-S) 特别推荐

特别强化了单发攻击力的武器，和其他武器不一样在于，拥有瞬间可以击破大型敌人的能力，且射程也很出众，当然消耗能量也是同系列其他武器的数十倍就是了。

ミラ－ジュシリ－ズ

有非常优秀的追尾能力的诱导型武器，连续发射后会自动追尾并引发大范围爆炸将敌人炸飞，对付大范围的敌人可以轻松冲出包围圈，但缺点是攻击力偏低，对付大型敌人效果不太好。

ミラ－ジュ5WAY-S 特别推荐

特别强化过射速和范围的攻击武器，全部击中的情况下伤害非常可观。再加上诱导性能强劲，可以一直用到最高难度，不过对付成群的敌人还是小有压力，太费能量也是一大问题。

ガイストシリ－ズ

释放单发式的诱导光线攻击敌人，发射速度非常慢且攻击力也不强，经常会打不到敌人。惟一的优点在于爆炸范围以及射程还不错，打体型较大的目标还马马虎虎，活跃度不太高的武器。

フェンリルシリ－ズ

诱导性能较低的辅助武器，攻击力和范围都有所下降，但射程提高了不少，对付空中的敌人还有一定的作用。

サイ.ブレ－ドシリ－ズ

诱导导弹的能量版，射程非常长加上诱导能力相当不错，实战中发挥的空间很大，同时飞行速度也要比诱导导弹更快，惟一的缺点就是攻击力相对不足，消耗能量高，高难度下持续作战能力差。

ゴ－スト.チェイサ－

发射后所有子弹向同一个方向攻击的武器，全部击中的情况下伤害有720。缺点是射速较慢，消耗能量高，高难度下火力不足。

范围攻击兵器



将能量转化为范围攻击型的武器，攻击范围是它最大的优点，且攻击力相比较其他武器要高，在混战中非常活跃的类型。

プラズマ.ランチャ－シリ－ズ

射出后会在范围内触发小型爆炸的武器，伤害低但能量消耗以及连射速都不错，适合用在清理杂兵的任务，缺点是能量消耗过高，连续使用要注意闪红状态的出现。

M30プラズマ.ランチャ－ 特别推荐

向水平方向连续发射的武器，攻击力和范围是它的优点，对付低难度和中难度的任务杂兵有一定的优势，高难度攻击就不够用了，前期可以多用的类型。

プラズマ.グレネ－ドシリ－ズ

将能量转换为手榴弹进行投掷，投掷需要消耗一定时间，投掷准备比较缓慢，但不用自己控制投掷的力度，因此投掷距离是固定的。该类武器的优点在于攻击力强，且基本不会出现背包闪红的状态，最后要注意的是该类武器全是接触爆炸式的，没有时限式存在。

诱导兵器



具有一定诱导性能的武器，最大的特点在于高命中，以及普遍的高射程，大部分用于杂兵战中效果突出。

支援兵器

和名字一样，该系列的武器大部分只能用于辅助杀敌，不能作为主力使用，攻击力和其他性能都完全不够用，除了究级武器外。



パンドラシリ－ズ

投掷一个小型光球后，会在一定范围内自动发射光线射击的武器，威力很低，丢一个在敌人堆中也不会有多大的效果，还容易让自己陷入危险中，更何况该武器的填充时间出奇的长，实用度非常非常的鸡肋。

ヘブンズ.ゲ－トシリ－ズ

同样是投掷光球后自动向后下方发射光线，如果投掷位置够高的话可以击破飞空杂兵，威力也比之前的武器要大，实际作用有限，用来辅助攻击即可。

クラスタ－シリ－ズ

在地底关卡和狭窄地形下才能充分发挥作用的武器，类似雷击系武器，要注意再填充时间超长，投掷位置不对的话就惨了。

アルマゲドン・クラスタ－

攻击力高达1000000的武器，和**スト－ム**队的究级武器一样，所到之处寸草不生，不过相比较**スト－ム**队的武器，再填充时间更长。且该武器需要最高难度通关后才能获得，实际可用的地方有限，注意通信对战时是无法使用的。

全任务简要攻略

注：以下攻略要点均以Normal难度为准，其他难度在战术上不会有太大的区别，仅体现于敌人基础能力的提升。

01 异邦人来たる

初始关卡，没有任何难度，多熟悉一下战斗操作，武器弹药使用完后会有上弹时间，不要在这个空档往敌人堆里冲。火箭发射器能够破坏建筑物，合理利用来打开捷径。将第一波敌人歼灭后，第二波会在地图左上角出现，距离比较远抓紧时间赶过去。



02 巨大生物来袭

比第一个任务还要简单，击破眼前的一批敌人即可，不要忘记回收敌人掉落的武器和装甲。

03 市街战

敌人还是和之前关卡一样，不过本任务场景很大，而且敌人非常分散，打起来很慢，多注意地图上的标示位置移动，快速歼灭敌人。

04 降り来る者

一共有四波敌人出现，前三波跟着地图走就行，最后一波出现前天空中的飞船会先降落到地面，跟着飞船降落的方向走，可以节省大量的时间。

05 扫讨作战

将第一波敌人全灭后，中央广场位置会出现新的飞行杂兵，这种敌人会飞行，不过靠近了打依旧很简单，推荐使用突击步枪，敌人数量削减得差不多时别忘记回收装甲，增加自身的体力上限。



06 对空战

全是新出现的飞空杂兵，距离太远的话视角会变得很难瞄准，建议靠近广场中央位置等他们飞到低空时再快速歼灭，敌人一共有两波，速度快的话5分钟就可以结束战斗。

07 圆盘击坠作战

目标是击坠天空中两艘巨大的敌方圆盘要塞，战斗前一定要更换火箭筒系武器，当母舰下方的舱口打开按三角键对空发射猛轰它即可，普通难度下5至6发即可击破。杂兵会源源不断地补充，不急着过关的玩家可以利用这一点多刷一点体力上限装甲。如果攻击母舰的途中有建筑物挡路的话直接火箭筒炸平它，但注意不要太靠近建筑物发射火箭筒，会被爆炸所波及。将敌人两艘要塞击坠后再清理完所有杂兵过关。

08 结集

和07任务一样，消灭两波杂兵后，敌方的两艘要塞会登场，将其击落并清理干净杂兵过关。注意本关母舰释放的杂兵数量很多，靠近用火箭筒轰母舰时一定要找一个空旷的位置，或者将周围的杂兵清理干净。否则瞄准时很有可能被旁边的杂兵挡住，这样爆炸会波及到自己，以玩家目前的体力来说被波及两次就直接重来了。

09 津川浦防卫线

对付新出现的大型敌人只要控制好距离用火箭筒猛轰。敌人的火力比较猛，不要靠得太近，将海滩边的所有敌人全灭后过关。

10 白银の巨兵

稍微有点难度的关卡，敌人和上一关一样都是巨大的白银兵，依旧用火箭筒系武器猛轰即可，注意拉开距离，敌人的火力非常猛，而且市区的地形也比较狭窄，优先消灭近距离的敌人控制数量，后期大量敌人增援赶到时建议向初始位置的右边一边后退一边攻击，千万不要让其近身，否则满血瞬死的情况也很容易出现。全灭后有数秒时间可以回收敌人掉落的装甲和武器。



11 地底潜入

很简单的任务，敌人全是初级杂兵，一共两波。建议可以用散弹枪系武器，冲到敌人堆里猛轰，很快就能完成任务。

12 凶虫出现

新出现的蜘蛛型敌人，数量不多但会使用远距离攻击，可以使用火箭筒和突击步枪等武器狙击，难度不大但不要轻易冲到敌人堆里。只是敌人数量比较分散，全灭起来比较麻烦。

13 凶虫飞散

一开始就会出现两波杂兵和敌人的要塞，专心歼灭杂兵即可，等数量消灭得差不多时要塞会增援2次，再消灭即可，不过增援的位置会比较远。建议一开始就边移动边射击，不要冲到杂兵堆里，掉血很快，也不要攻击要塞浪费时间。

14 要塞

一开始快速接近敌人的四足要塞，它会释放出飞行杂兵，歼灭后会再次释放巨型白银兵，优先击破它们，不要管周围的杂兵。将白银兵全部击破后就无大碍了，快速清场回收道具过关。

15 侵攻阻止作战

难度很大的一关，虽然场景很空旷，但敌人陆陆续续有好几波增援，加上我方NPC的AI低下，最后两波敌人几乎只能靠玩家一个人歼灭。本次任务会登场的敌人分别为白银兵和飞行杂兵。一开始白银兵登场后要快速歼灭，抓紧速度就不会被后面的飞行杂兵夹击。攻击白银兵时一定要注意拉开距离，否则会被它的炮弹击倒在地，浪费时间增加危险性，敌人掉落到回复道具要好好利用，体力最好保持在150以上，否则容易出意外事故。最后两波杂兵登场时我方NPC也死得差不多了，这个时候建议打游击战，先拉开距离清理飞行杂兵，等数量降下来后再逐步削减白银兵的数量。



16 巨大生物增殖

消灭一共四个敌人的巢穴，前三个只会有最低级的酸蚁杂兵出现，最后一个则是大量的蜘蛛型敌人，注意不要被蜘蛛围攻。在中途玩家可以找到一台战斗机械，按Select键乘坐，移动速度缓慢但可以使用机关枪、火焰喷射器以及火箭筒等三种强力攻击，威力大、射程远且无上弹时间，但装甲有耐久度，灵活使用机关枪和火箭筒甚至可以站在原地直接过关。

17 地底再进击

本任务的地形非常狭窄，而且玩家一开始就会被前后夹击，敌人是酸蚁杂兵和蜘蛛杂兵，因为地形的关系，要使用爆弹武器的话一定要注意与敌人之间的距离，不然非常容易误伤自己。当然地形狭窄也有好处，目标集中且回收道具容易。另外敌人会爬到墙壁上，射击时注意头顶。

18 魔兽

首次出现的大型BOSS战斗，看上去很难但其实很轻松，任务开始时玩家可以先乘坐左手边的直升飞机（按×键启动并控制飞行高度），对着BOSS猛射即可。BOSS在受到连续攻击后会在场地内乱窜并喷射火焰进行反击，如果飞机不慎被击坠，用火箭筒等大威力武器拉开距离猛轰，它的移动非常缓慢。将其击破后回收道具的时间非常短，一旦看到它倒地要立马冲过去回收。

19 谷间の影

本次的任务是消灭敌人的两艘要塞。这次的要塞和前几次不一样，不会只在放出杂兵时才打开舱门，后期瞄准舱门猛轰很快就可以过关。场地中有直升飞机和坦克可以利用，不过要是撞上岩石或者要塞的话立马就会坠毁。要塞击坠后再清干净杂兵自动过关。

20 炮火

难度非常非常高的任务，本关推荐的武器为高伤害高精准的突击步枪以及高威力的狙击枪，狙击枪精度越高越好。火箭筒系就不用拿出来了，在该任务中完全是找虐。任务开始后用狙击枪快速歼灭场上的白银兵，不要太靠近场地中央，这样消灭一定数量后敌人会释放大量的飞行杂兵，换出突击步枪干掉它们，速度越快越好，同时向场地上有回复道具的位置移动，这样等清理完飞行杂兵时，白银兵即使跑到玩家附近也无法对我方造成威胁，否则受到前后夹击的话危险性非常大，这也是本关最难的地方。挺过这一段就比较简单了。场地中黄色的部分还可以乘坐各种机械型兵器，可以根据情况利用。



21 赤色

敌人是新出现的红色酸蚁杂兵，攻击不强但体力大幅上升了，使用高伤害系的突击步枪和导弹系武器均可。敌人一共有三波，场景中还有坦克可以利用，不过要注意坦克只能打打远处的敌人，对付近处的敌人一发射很容易把自己给炸废。

22 孤立

很恶心的关卡，敌人只有白银兵和普通的酸蚁两种，但由于地形非常狭窄，中期场景会很混乱。本任务推荐大威力的狙击枪，快速歼灭左手边的两名白银兵后，立刻转向对付另一边的白银兵。速度越快越好，不然酸蚁围上来瞄准和狙击会受到大幅干扰。周围的兵器可以灵活利用，只要将白银兵全部清理干净，接下来就没有难度了，注意不要妄想先清理完酸蚁再对付白银兵，会被白银兵先虐死的。

23 巢穴扩大

破坏敌人的巢穴，一共有5至6个，酸蚁、红酸蚁和蜘蛛都会出现，不过难度依旧不高，可以多打一些敌人收集强化装甲道具。

24 机动部队歼灭作战

又是白银兵和飞行杂兵的组合，这次比起前几次明显要轻松很多，飞行杂兵会在先登场，慢慢清理干净后，再逐个击破白银兵，时间很充裕。一共两波敌人，最后不要忘记回收道具，场景很大留下一名敌人就开始回收吧。



25 地底进攻作战P1

准备好突击步枪，一路杀下去吧，可以从桥上直接掉落到最底层，不会摔死的，敌人都是最弱的杂兵酸蚁，注意全灭前回收道具。

26 地底进攻作战P2

敌人除了酸蚁还会出现蜘蛛，难度和上一关一样，不过地形要更复杂，适合用来刷装甲和武器，注意在狭窄的地形内不要使用火箭筒等大威力爆炸类武器。

27 地底进攻作战P3

比起上一个任务还要简单，地形依旧狭窄，不要用爆炸类武器。

28 地底进攻作战P4

难度不高但流程很长的任务，一共要消灭六波敌人，每消灭一波才会出现下一波，前面几波没啥要点，注意路很复杂，除了多看右上角的地图外，还可以跟着NPC走。最后一波敌人里会有大型的酸蚁出现，能力上升了几倍，注意自己的血量，小心别被群殴致死。

29 降下战队

可以说是目前为止难度最高的任务。本关任务的目的是将天空中的敌方要塞全部击坠，要塞的数量比较多并且会不停地释放白银兵，一旦我方NPC全灭、玩家被白银兵包围的话，根本无力回天。关卡开始前建议携带远距离的高威力狙击枪，先将右手边的要塞击坠后快速歼灭右边的白银兵。接下来往场地中央走，将周围的白银兵迅速清干净。立刻狙击剩下的要塞，速度越快越好，每击坠一艘要塞压



力会下降很多，特别是前期，一旦速度慢了被包围的话就等着重来吧。

30 停泊

消灭敌方五艘要塞，比较简单的任务，敌人只有红色酸蚁和飞行杂兵，要塞之间的距离位置比较远，跑起来很慢，可以利用坦克加快移动速度。

31 巨兵进军

消灭完所有的白银兵，难度不高建议使用大威力的突击步枪和狙击枪，逐个歼灭敌人，另外要注意白银兵分为两种，一种能力弱三枪就倒，另一种则要十几枪，从所持的武器中可以分辨他们是哪一种白银兵，优先击破体力低的白银兵，控制敌人数量减少压力。

32 凶虫行进

消灭三波蜘蛛型杂兵，建议使用高射速低上弹时间的突击步枪系武器，不建议使用散弹枪，直接冲到蜘蛛堆里面还是非常危险的。场景中央有一辆坦克可以多加利用，特别是高难度下。

33 要塞奇袭作战

击破敌人的两艘要塞，注意本关一定要换打杂兵的突击步枪，要塞会放很多杂兵，将两艘要塞击坠后再清理完所有杂兵过关，场景中的巨大的敌方要塞是杀不死的，最好离它远点以免误伤。

34 要塞攻略作战

算是游戏中第二场大型BOSS战，且难度要比一个BOSS高出很多，一共分为三个部分。第一阶段玩家需要攻击它屁股位置的炮台，接着在BOSS处于最下方位置释放酸蚁的时候攻击它的舱口，注意只有在BOSS释放的时候才能打得到。这样攻击到一定程度后，BOSS身下会再次出现数个炮台，将其击破后依旧反复攻击BOSS的舱口，BOSS会释放



白银兵，到这个阶段证明BOSS的体力已经所剩无几了，将白银兵打倒后再攻击BOSS的舱口很快就可以将其破坏。该任务难度越大，敌人的体力、攻击力越高。在白银兵出现后如果不快速将其击倒的话，很容易被夹击致死。

35 山丘战

很简单的杂兵战任务，敌人数量很多但难度不大，不过最恶心的在于本次任务的场景很大，敌人非常分散，完成任务需要跑好长时间的路。

36 雷鸣

本次任务的难点在于，场景中央位置上空是敌人的要塞所在地，而玩家一旦靠近附近的话视点就会变得非常恶心，应当避开中央位置，根据敌人所在的区域环形移动，第一波敌人是飞行杂兵+白银兵的组合，数量不多但非常烦人。优先灭掉白银兵，再干掉飞行杂兵，避免场内情况过于混乱。将第一波杂兵消灭后，第二波敌人就只有飞行杂兵了，基本无压力，空中的圆盘要塞不用去管它，放完杂兵就会自动离开。

37 喷出

消灭敌人的四个巢穴，巢穴会不断地涌出杂兵，注意几个巢穴的位置距离非常近，不快速灭掉几个的话，很容易被杂兵围剿，被围剿状态下血掉得飞快。优先减少巢穴的数量保证自己的安全，特别是高难度下。

38 星の骑士

建议选用高射速和低上弹时间的枪械，本次任务的敌人全是强化型的飞空杂兵，精准度不太低的话没什么太大的问题，初始有直升机可以利用，全灭所有杂兵过关。

39 回转木马

说简单也简单、说难也难的任务，任务要求全灭所有敌人，这就包含了天空中数艘敌方要塞。敌人的要塞体力在1000左右，如果我方有强力的高威力狙击枪的话，两枪就可以击坠一艘要塞。任务一开始全速击破要塞，要塞放出的杂兵让NPC去打，这样开场三分钟就可以将所有要塞击坠。如果不抓紧时间，等要塞放出大量杂兵就比较麻烦了。



40 魔兽の群れ

和任务18一样，同时对付两只巨大的魔兽，不过难度甚至比任务18还要低，任务一开始玩家面前就有一架战斗机械，坐上战斗机械猛轰BOSS即可，只要瞄准技术不是太烂，无伤过关很简单。

41 归路

消灭大量的红酸蚁，非常简单的任务，挑选高射速低上弹时间的武器就行，不过要注意一开始的时间内红酸蚁数量较多，场景也比较狭窄，不要被它们压制。

42 占处

消灭敌方的四个大型圆盘要塞，要塞会释放除了白银兵外的所有类型杂兵，挑选高威力狙击枪和突击步枪，优先击破要塞阻止过多的敌人出现，但要注意要塞开启舱门的时间比较短。另外本关有部分飞行杂兵会在高处盘旋影响玩家射击，优先用狙击枪干掉它们。

43 奈落の王

敌人是本次新出现的大型蜘蛛，一共有三只，攻击力、体力都比小型蜘蛛高出数倍，且会不停地释放小型蜘蛛，对付它最好的方法为使用远距离狙击枪，伤害在500以上的话，六枪可以干掉一个敌人。大蜘蛛在场时，千万不要冲到敌人堆里，掉血那叫一个快，将大蜘蛛清理后再干掉所有的小蜘蛛结束任务。



44 强行突入

击破敌人的所有巢穴，一共有四个，分布的位置很广，且有白银兵把守，优先消灭它们，注意蜘蛛型敌人的巢穴不要轻易靠近，用远距离武器破坏掉即可。全部破坏后清理干净敌人过关。

45 巢穴讨伐作战1

消灭所有的蜘蛛型杂兵即可过关，高难度下直接跳下去会非常危险，可以一路绕下去，当然有强力武器的玩家也可以直接跳下去，效率会很高。

46 巢穴讨伐作战2

消灭敌人的三个巢穴，三个巢穴都位于中央的道路上，一开始玩家不要直接掉下去，一路走下去即可。敌人都是各种杂兵，没什么威胁。

47 巢穴讨伐作战3

消灭所有的蜘蛛型杂兵，敌人的数量非常多，一开始就会一拥而上，一定要小心自己的体力，将所有杂兵清干净后过关。

48 金色の暗

消灭所有新出现的金色酸蚁杂兵，这种杂兵的攻击力很高，比起红色酸蚁要高出数倍，不要冲进它们的包围圈内，在下方一只一只地打死会比较安全。

49 魔窟の主 怒る！

难度很大的任务，要求消灭所有敌人，除了平时经常出场的几种杂兵外，还有大型蜘蛛和大型酸蚁，这两种BOSS级别的敌人即使是强力武器都需要十几枪才能干掉，不要大意。除了利用周围的兵器外，用狙击枪将其引过来一只一只地杀掉也是比较稳妥的打法，直接冲过去的话，会死得非常难看的。



50 虫の怒り

纯杂兵战，一共消灭三波杂兵即可过关，但本关杂兵数量非常多，除了高攻击力的突击步枪以外，还可以考虑带上大威力的榴弹枪，这样可以炸开敌人以免被包围。

51 坚牢

同任务34，不过BOSS是强化型的，且放出来的杂兵也不是酸蚁而是强化飞行杂兵。四足要塞的攻略方法同之前，不过玩家要是瞄准技术不错的话，可以尝试直接击破BOSS的舱门快速过关。

52 红の山

消灭所有的酸蚁，各种颜色的强化酸蚁都会出现，注意红色的酸蚁体力大幅上升。不要被它们包围了，武器除了突击步枪外还可以选用榴弹枪。敌人一共有两波，全灭后过关。

53 亲卫队

消灭所有的红色强化飞空杂兵，这种杂兵攻击力超低，但防御力高得令人发指，一定要选用威力最大的狙击枪，不然打起来非常慢。

54 铠蜘蛛

难度非常大的一关，本关敌人虽然看上去



和以往的普通蜘蛛杂兵没有任何区别，但实际上都是强力的强化型蜘蛛。最大的特点就是体力大幅增加。开始后先分别消灭敌人4个方向的巢穴，接着会出现的第5个巢穴，这个巢穴一定要小心，它的体力是前几个巢穴的数倍，千万不能一味地攻击，很容易会被周围的杂兵乘机围殴致死，最好能在远距离狙击，增加安全系数，特别是高难度模式下。

55 战斗兽

久违了的大型BOSS战，BOSS看上去很强但实际就是个软脚虾，它的激光炮攻击范围不是直线就是弧形，看准后很容易躲开，挑选攻击力高一点的武器慢慢狙击它即可，掌握好规律甚至可以无伤过关。另外要注意本任务是不会补给体力包的，高难度下要小心体力的流失。

56 王者の巣

很麻烦的一关，任务开始时先消灭场景中的三只大型酸蚁，接着挨个打地上的金色巢，每个巢内都是一只金色酸蚁，打一枪就会出现，慢慢消灭它们，注意有时会有敌人的红色酸蚁和酸蚁增援，增援后优先全力干掉它们以减少被围攻的危险，同时还有机会掉落体力包回复体力。后期所有的金色酸蚁会一次性全部出现，这个阶段比较危险，必须一边退一边打，正面硬拼瞬间就会挂掉。

57 异邦人集结

难度非常大的一关，几乎所有类型的敌人都会出现，按照先敌方要塞、白银兵和杂兵的顺序依次清理，注意要塞最好靠近后射击，否则很容易受到飞空杂兵的干扰。全灭所有敌人才能过关。

58 烈火

一开始会有除了敌方母舰外的大量敌人登场，选用高威力的武器依次消灭它们，全灭后敌人会出现两艘要塞，要塞会释放大量的酸蚁，这个阶段难度比较高，玩家很可能被各种酸蚁围殴，一边撤退一边用爆炸系武器突破包围圈，等数量清理得差不多了，快速击坠敌方要塞清场过关。



59 死地

久违了的海岸战，开始后先快速击破敌人的白银兵，接着会出现大量的酸蚁，优先消灭金色酸蚁，可以灵活利用各种攻击兵器。另外要注意的是，本任务部分杂兵可能会卡在地图的另一侧，遇到这种情况就只能靠玩家自己移动过去消灭它。

60 星船

本作的最终任务，要击破异星人的星船，一开始快速击坠敌人的两艘要塞，接着靠近星船的正下方，星船下方会伸出巨型的炮台，对准后猛射击将其破坏后，中央下方的核心会打开，这就是BOSS的弱点，此时星船周围会出现大量炮台进行猛烈反击，反击的范围很广，虽然可以逐一破坏，但这样非常没有效率。建议还是猛攻星船的弱点，但有时候弱点会关闭，这个时候全力回避敌人的攻击即可，将星船击坠后就可以欣赏游戏的STAFF了。通关后会开启特殊的ペイルウイング模式，玩家以使用《地球防卫军2》中的特殊部队来作战。



奖杯攻略

本作的白金奖杯还是小有难度的，最主要的体现在于Inferno难度的全关卡通过上，游戏中Inferno难度下敌人的攻击力高得令人发指，没有强力武器的话根本别想通过，而且高难度下玩家一旦受到攻击，伤害是普通难度的数倍，即使有4000的体力，也耐不住敌人摧残。正常第一遍通关建议使用Easy难度，虽然拿不到好武器，但中等武器还是很容易掉落的，等有稍微好一点的武器后，再从Normal慢慢刷起。本作中没有会在周目中错过的奖杯，将第一周目打通后，大概可以拿到20%的奖杯，剩下的部分就是各种各种难度以及各种刷了。

奖杯总数	64	铜杯	60	银杯	2	金杯	1	白金	1
白金难度	6/10								
白金所需时间	60小时以上								
在线奖杯	7								
最少通关次数	10								
有无可能错过的奖杯	无								
奖杯BUG或事故	无								
硬件需要	无								

01 ミッション.コンプリ－ト 白金

取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯。

02 Easy全ステ－ジクリア（スト－ム队） 铜杯

取得条件：使用スト－ム队通过Easy模式下的所有任务。

奖杯说明：没有任何难度，惟一就是废时间。

03 Normal全ステ－ジクリア（スト－ム队） 铜杯

取得条件：使用スト－ム队通过Normal模式下的所有任务。

奖杯说明：相比较002号奖杯难度稍微高一点，一周目部分关卡过不去的情况下可以先打Easy，后期获得较为强力武器后再返回来打。

04 Hard全ステ－ジクリア（スト－ム队） 铜杯

取得条件：使用スト－ム队通过Hard模式下的所有任务。

奖杯说明：比起03难度再次上升，建议前两个难度全通过后再来挑战，有等级50以上的强力武器会比较轻松。

05 Hardest全ステ－ジクリア（スト－ム队） 铜杯

取得条件：使用スト－ム队通过Hardest模式下的所有任务。

奖杯说明：比04再次加强，建议刷到ジェノサイドガン武器再来挑战吧，否则其他武器即使再强打起来也很蛋疼。

06 Inferno全ステ－ジクリア（スト－ム队） 银杯

取得条件：使用スト－ム队通过Inferno模式下的所有任务。

奖杯说明：难度最高的奖杯之一，除了必须有ジェノサイドガン外，体力能刷到4000以上最好，该难度模式下随便被攻击到几乎都是秒杀，有了强力武器的情况下还需要一定的运气，同时使用时千万注意别炸到自己。

07 Easy全ステ－ジクリア（ペイルウイング） 铜杯

取得条件：使用ペイルウイング通过Easy模式下的所有任务。

奖杯说明：同奖杯02，无难度。

08 Nornal全ステ－ジクリア（ペイルウイング） 铜杯

取得条件：使用ペイルウイング通过Normal模式下的所有任务。

奖杯说明：同奖杯03，因为角色的特殊性，难度要相对低一些。

09 Hard全ステ－ジクリア（ペイルウイング） 铜杯

取得条件：使用ペイルウイング通过Hard模式下的所有任务。

奖杯说明：需要一定的强力武器，同时由于ペイルウイング体力上限天生低，最好在前两个难度中多刷点上限出来。

10 Hardest全ステ－ジクリア（ペイルウイング） 铜杯

取得条件：使用ペイルウイング通过Hardest模式下的所有任务。

奖杯说明：建议刷出グングニル等武器再挑战，特别是BOSS关卡，稍不注意就会别敌人秒杀。

11 Inferno全ステ－ジクリア（ペイルウイング） 银杯

取得条件：使用ペイルウイング通过Inferno模式下的所有任务。

奖杯说明：难度最高的奖杯之一，同时由于该角色类似ジェノサイドガン的最强武器只能在该难度通关后获得，因此只能靠其他武器。除了需要有强力武器グングニル或フレイドマル等外，体力上限也是越高越好，剩下的只能靠运气了。

12 レスキュ－ 铜杯

取得条件：使用通信对战与其他玩家共同任务时，累积救助5名玩家后获得。

奖杯说明：通信时选个高难度任务，让其他玩家冲上去即可，很快就可以获得。

13 ス－パ－レスキュ－ 铜杯

取得条件：使用通信对战与其他玩家共同任务时，累积救助40名玩家后获得。

奖杯说明：一次任务完成还是小有难度，能通信的情况下获得也就是时间的问题，除了多通信外，约个好友一起任务刻意完成的话能大大加快获得速度。

14 アント.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒酸蚁系敌人累积数量在1000只以上。

奖杯说明：无需刻意完成，只要能难道两个难度的全任务奖杯入手率100%，要刷的话建议选择低难度。

15 スパイダ－.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒蜘蛛系敌人累积数量在600只以上。

奖杯说明：同奖杯14的完成方法。

16 ガンシップ.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒飞行系杂兵累积数量在700只以上。

奖杯说明：同奖杯14的完成方法。

17 キャリア.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒小型圆盘系要塞累积数量在25艘以上。

奖杯说明：低难度下的任务39是本奖杯获得的最快途径。

18 スモ－ル.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒小型的白银兵累积数量在5架以上。

奖杯说明：同奖杯14的完成方法，推荐低难度的任务31，全是白银兵。

19 ヘクトル.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒白银兵累积数量在40架以上。

奖杯说明：推荐用奖杯18的完成方法。

20 ヴァラク.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒魔兽型BOSS累积数量合计在4只以上。

奖杯说明：低难度下的任务18和40中快速刷吧，2次即可完成。

21 フォ－トレス.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒敌人的四足步行要塞（BOSS）1架以上。

奖杯说明：低难度下的任务34轻松获得。

22 クイ－ン.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒大型的酸蚁系敌人累积数量在5只以上。

奖杯说明：低难度下的任务49，刷两次即可获得。

23 キング.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒大型的蜘蛛系敌人累积数量在5只以上。

奖杯说明：同奖杯22的获得方法。

24 アタッカ－.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒新型的大型白银兵敌人累积数量在60架。

奖杯说明：同奖杯19的获得方法。

25 レッド.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒红色的飞行敌人累积数量在10只以上。

奖杯说明：低难度下的任务53一次获得。

26 マザ－シップ.ハンタ－ 铜杯

取得条件：打倒最终任务中的敌方星船（BOSS）累积1艘。

奖杯说明：低难度下的任务60轻松获得。

27 アント.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒酸蚁系敌人累积数量在10000只以上。

奖杯说明：同奖杯14的获得方法，只要愿意刷获得只是时间的问题。

28 スパイダ－.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒蜘蛛系敌人累积数量在6000只以上。

奖杯说明：同奖杯15的获得方法。

29 ガンシップ.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒飞行系敌人累积数量在7000只以上。

奖杯说明：同奖杯16的获得方法。

30 キャリア.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒小型圆盘系要塞累积数量在250艘以上。

奖杯说明：同奖杯17的获得方法。

31 スモ－ル.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒小型的白银兵累积数量在50架以上。

奖杯说明：同奖杯18的获得方法。

32 ヘクトル.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒白银兵累积数量在400架以上。

奖杯说明：同奖杯19的获得方法。

33 ヴァラク.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒魔兽型BOSS累积数量合计在40只以上。

奖杯说明：同奖杯20的获得方法。

34 フォ－トレス.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒敌人的四足步行要塞（BOSS）10架以上。

奖杯说明：同奖杯21的获得方法。

35 クイ－ン.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒大型的酸蚁系敌人累积数量在50只以上。

奖杯说明：同奖杯22的获得方法。

36 キング.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒大型的蜘蛛系敌人累积数量在50只以上。

奖杯说明：同奖杯23的获得方法。

37 アタッカ－.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒新型的大型白银兵敌人累积数量在600架。

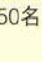
奖杯说明：同奖杯24的获得方法。

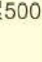
38 レッド.キラ－ 铜杯

取得条件：打倒红色的飞行敌人累积数量在100只以上。

奖杯说明：同奖杯25的获得方法。



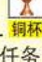








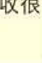















39 マザ－シップ.キラ－ （铜杯）

取得条件： 打倒最终任务中的敌方星船累积10艘。

奖杯说明： 同奖杯26的获得方法。

40 武器入手10% （铜杯）

取得条件： 累积获得武器的数量占总数量的10%以上。

奖杯说明： スト－ム队模式下任意一个难度全任务的奖杯获得时一般都能够拿到该奖杯，推荐Easy难度。

41 武器入手25% （铜杯）

取得条件： 累积获得武器的数量占总数量的25%以上。

奖杯说明： スト－ム队模式下任意两个难度全任务的奖杯获得时一般都能够拿到该奖杯。

42 武器入手50% （铜杯）

取得条件： 累积获得武器的数量占总数量的50%以上。

奖杯说明： スト－ム队和ペイルウイング两个模式的Easy以及Normal两个难度全任务奖杯获得时一般可以得到该奖杯了。

43 武器入手75% （铜杯）

取得条件： 累积获得武器的数量占总数量的75%以上。

奖杯说明： 这个奖杯就需要反复刷了，拿到奖杯42的情况下，在Hard难度的初级关卡中刷吧，耐心一点。

44 武器入手100% （金杯）

取得条件： 累积获得武器的数量占总数量的100%以上。

奖杯说明： 最难获得的奖杯之一，获得奖杯43后，在Hardest模式的初级关卡下刷，注意有些武器是奖励获得的，例如ペイルウイング模式下的アルマゲドン.クラスタ－，这类武器在武器介绍篇有说明，具体可以参考武器篇。

45 シ－ルド兵 （铜杯）

取得条件： 使用特殊的武器“ミニッツシ－ルド”来强化其他玩家累积数量在10人以上。

奖杯说明： Easy模式下就可以获得的武器，在通信模式下用10次后轻松获得。

46 シ－ルドマスタ－ （铜杯）

取得条件： 使用特殊的武器“ミニッツシ－ルド”来强化其他玩家累积数量在100人以上。

奖杯说明： 同奖杯45的获得方法，多通信几次即可。

47 スト－ムソルジャ－ （铜杯）

取得条件： 在战斗中获得装甲强化スト－ム队的体力累积达到2000以上。

奖杯说明： 不用刻意刷，获得两个难度的全任务奖杯一般来说足够达到2000了，除非玩家可以不在关卡中回收装甲。

48 スト－ムマスタ－ （铜杯）

取得条件： 在战斗中获得装甲强化スト－ム队的体力累积达到4000以上。

奖杯说明： 同奖杯47，后期不足的情况下，不想在高难度下刷的话，可以在低难度下慢慢刷。

49 ウイングソルジャ－ （铜杯）

取得条件： 在战斗中获得装甲强化ペイルウイング的体力累积达到1000以上。

奖杯说明： 将该模式下的两个低难度全任务奖杯获得一般可以达到，实在不行可以在低难度的初级任务中刷一下，很快的。

50 ウイングマスタ－ （铜杯）

取得条件： 在战斗中获得装甲强化ペイルウイング的体力累积达到2000以上。

奖杯说明： 同奖杯49的获得方法。

51 リ－ダ－ （铜杯）

取得条件： 积累指挥过10名以上的NPC队友。

奖杯说明： 不用可以获得，任意难度通关一次一般都可以拿到。

52 ス－パ－リ－ダ－ （铜杯）

取得条件： 积累指挥过60名以上的NPC队友。

奖杯说明： 同奖杯51，也是任意难度通关一次后轻松拿到。

53 タンク乗り （铜杯）

取得条件： 乘坐战车的情况下击倒积累200名以上的敌人。

奖杯说明： 低难度下找个有战车的关卡狂轰杂兵轻松获得。

54 タンクマスタ－ （铜杯）

取得条件： 乘坐战车的情况下击倒积累2000名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯53，反复刷一下，或者全难度任务奖杯获得时该奖杯应该早就入手了。

55 パイロット （铜杯）

取得条件： 乘坐直升机的情况下击倒积累100名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯53的获得方法。

56 ヘリマスタ－ （铜杯）

取得条件： 乘坐直升机的情况下击倒积累1000名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯54的获得方法。

57 バイク乗り （铜杯）

取得条件： 乘坐摩托车的情况下击倒积累50名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯53的获得方法。

58 バイクマスタ－ （铜杯）

取得条件： 乘坐摩托车的情况下击倒积累500名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯54的获得方法。

59 ベガルタ乗り （铜杯）

取得条件： 乘坐战斗机械的情况下击倒积累200名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯53的获得方法。

60 ベガルタマスタ－ （铜杯）

取得条件： 乘坐战斗机械的情况下击倒积累2000名以上的敌人。

奖杯说明： 同奖杯54的获得方法。

61 卫生兵 （铜杯）

取得条件： 使用通信对战与其他玩家共同任务时，使用リバ－サ－系武器给队友回复。

奖杯说明： 同样是低难度就可以得到的武器，通信状态下对着其他玩家一放即可获得。

62 通信兵 （铜杯）

取得条件： 协力任务中，和其他玩家聊天至少有1句话（快捷聊天也可）。

奖杯说明： 通信状态下用快捷回复语句与其他玩家说1句话即可。

63 情报分析兵 （铜杯）

取得条件： 协力任务中，和其他玩家聊天至少有10句话（快捷聊天也可）。

奖杯说明： 同奖杯62的获得方法。

64 トレジャ－ハンタ－ （铜杯）

取得条件： 1个任务中，获得至少15件武器。

奖杯说明： 低难度杂兵多的任务中与敌人慢慢磨，或者找有破坏敌人巢穴的任务，不破坏敌人的巢穴让它慢慢增援，多打些武器箱回收很容易得到该奖杯。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

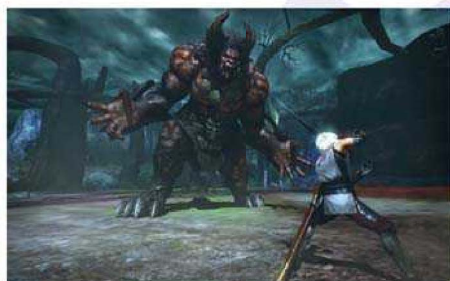


■PSV游戏集锦

三国志 12/ 恶魔之眼 / 胧村正 / 写真女友 亲吻 / 讨鬼传 / 英雄传说 / 闪之轨迹 / 龙之王冠 / 噬神者 2/ 灵魂献祭 / 圣魔导物语 / 死或生 5 加强版 / 杀戮地带 雇佣兵 / 罪恶装备 XX 重音核心 PLUS R/ 海贼无双 2/ 梦幻之星在线 2/ 梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士 3/ 和大家在一起 / 限界凸骑 怪物卡片对决









■《灵魂献祭》操作说明影像

战斗准备・基本操作篇　　魔法效果解说篇



■《灵魂献祭》交响乐欣赏

魂之旋律
终末的开始



■PSV广告欣赏

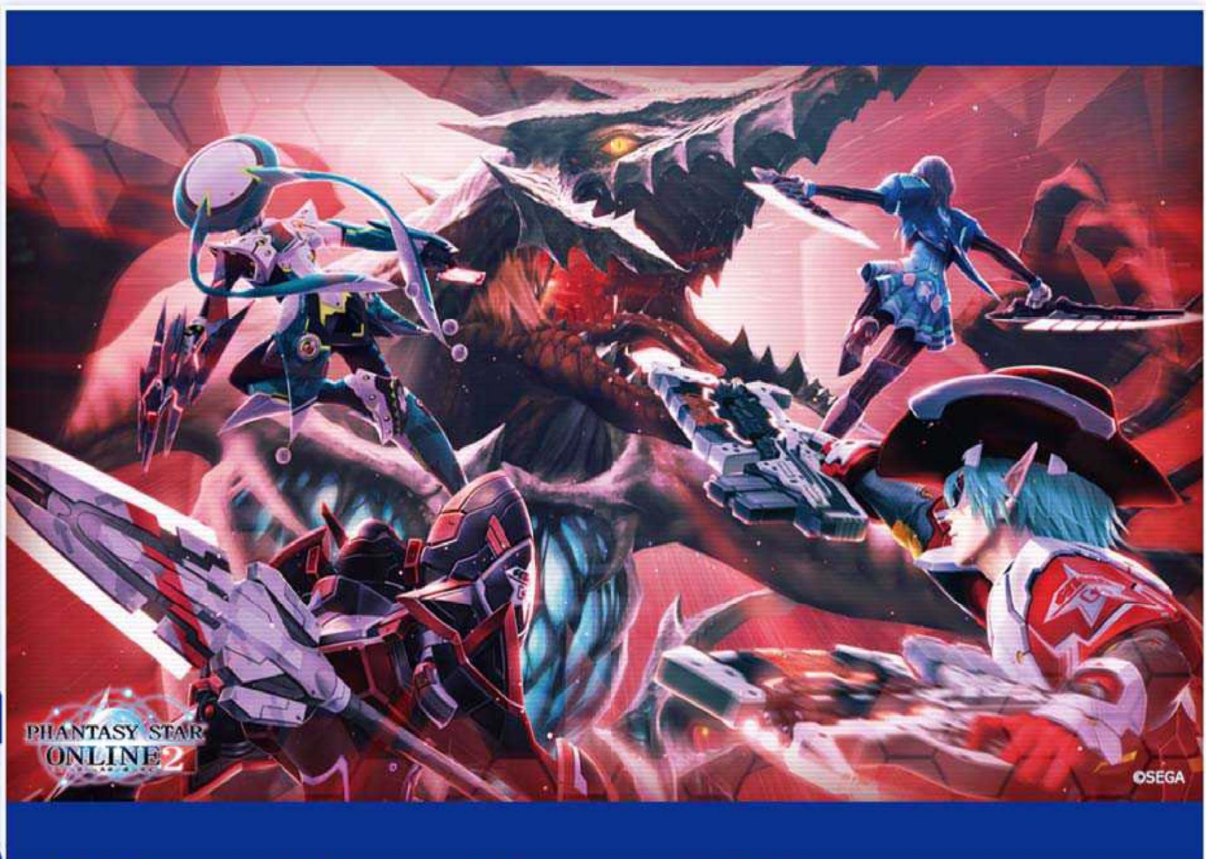


■特别收录——UFF终极游戏角色大战

宇智波佐助（火影忍者）VS 黑崎一护（神 Bleach）






PHANTASY STAR
ONLINE 2
©SEGA

PSV专辑

PSV SPECIAL

VOL.5

Vita劲作

噬神者2/讨鬼传

Vita动态

随时随地享受奖杯的乐趣

PSV春季购买指引

Vita企划

废墟与痛楚

《勇士之巢》开发团队的前世今生

Vita攻略

灵魂献祭

心灵传说R/梦幻之星在线2

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

限界凸骑 怪物卡片对决

三国志12/恶魔之眼/地球防卫军3 携带版



更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn



PSV专辑5光盘定价：35.00元

本手册随盘附赠不能单独销售

随书附送

《胧村正》游戏海报